GRY I KONSOLE

» NUMER Z PŁYTĄ DVD!

- SONIC THE HEDGEHOG
- LEGEND OF ZELDA: TP
- RAINBOW SIX: VEGAS
- CASTLEVANIA: POR
- RESISTANCE: FOM
- GRAN TURISMO HD
- RED STEEL
- GOD HAND
- F.E.A.R.

PSX EXTREME

7.99
w tym 7% VAT
NAJWIĘKSZY W POLSCE MAGAZYN O KONSOLACH

Luty '07
114

HALO 3

MASTER CHIEF POWRACA

KONSOLOWY RING:

PS3 vs Wii vs X360

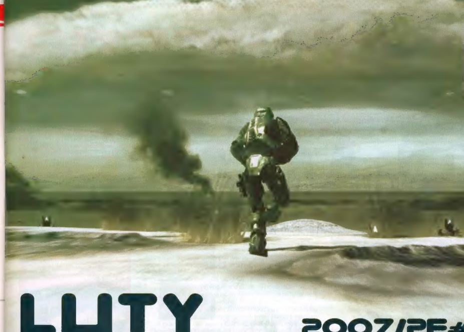
W TO SIĘ GRAŁO

PODSUMOWANIE 2006

NAJWIĘKSZE HITY, NIESPODZIANKI, ROZCZAROWANIA UBIEGŁEGO ROKU

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172043 02

Piła



PSX EXTREME
HALO 3
PODSUMOWANIE 2006

[illegible]

LUTY

2007/PE#114

Hardkor

80 GODZIN DEVELOPINGU......78
FABUŁA, SCENARIUSZ I GRY WIDEO......80
GRACZPOSPOLITA......75
OD GRACZA DLA GRACZY......76
OKIEM MANIAKA......77
PRZEGLĄD SKŁADANEK GIER NA PSP......84
SZARA STREFA......74
TO BYŁO GRANE......82
ZAPRASZAMY DO REKLAMY......95

PLAYTESTY

CRACKDOWN......13
TEKKEN 5: DARK RESURRECTION......23

TESTY

XBOX 360 WIRELESS HEADSET......73
XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL......73
XBOX LIVE VISION CAMERA......72

INNE

KONSOLOWY RING......32
NAJLEPSZE GRY ROKU 2006......27
OPOWIEŚCI SKRYPTY......97
POLSKA KONSOLOWA ZA 10 LAT......30
W SZKOLE Z KONSOLĄ......31

KONKURSY

HC ROOM......95
KONKURS LISTOWNY......92
TELEXTREME......86, 87

REGION DVD......96

Zaczął się Nowy Rok i sytuacja na rynku gier uległa pewnym zmianom. Nie można już mówić o dziesiątkach premier nowych tytułów, nie ma też takiej szajby związanej z next-genowymi platformami. W redakcji gramy głównie w hity z końca zeszłego roku i ostatnie niedobitki, wśród których trafiło się kilka perełek, jak choćby Rainbow Six: Vegas czy F.E.A.R. Dzięki temu, że chwilowo nic się nie dzieje, znaleźliśmy czas i miejsce na podsumowanie 2006 roku. Liczenia było sporo, bo we wszystkich głosowaniach uczestniczyła cała redakcja (ponad 20 osób), a przeróżnych nominacji wymyśliliśmy bez liku (połowa w końcu odpadła, bo nie mogliśmy dojść do konsensusu w kwestii wyróżnień). Dzięki takiemu zbilansowaniu ostatnich 12 miesięcy przypomniałem sobie o kilku grach, do których teraz mam chęć powrócić. Pewnie Wy też coś znajdziecie wśród tych wszystkich wyróżnień. 2006 zamknięty, zaś 2007 jeszcze nie nabrał rozpędu. Nabierze prawdopodobnie w marcu, wraz z niepotwierdzoną jeszcze oficjalnie premierą PS3 (3 marca?). Zapowiedziano naprawdę wiele ciekawych gier i jeśli wydawcy tradycyjnie nie przesuną połowy z nich (jak piątego Residenta), to będzie baaardzo fajny rok.

Pamiętacie chaos związany z PS3? Jeszcze niedawno ta konsola była towarem ekstremalnie deficytowym, o który ludzie dosłownie się zabijali, tymczasem dziś zalega na półkach sklepowych w USA. Część posiadaczy deklaruje nawet wymianę na Wii, a handlarze, którym nie udało się pchnąć konsoli z zarobkiem na eBayu, oddają sprzęt do sklepów. Szok. Sony ogłosiło, że mimo to sprzedało już milion konsolek (sprzedało czy leżą na półkach?). Dla odmiany Xbox 360 zaczyna w Japonii odnosić pierwsze sukcesy, jeśli można tak nazwać tygodniową sprzedaż na poziomie 20 tysięcy sztuk. To już coś. Na całym świecie nabywców znalazło ponad 10 mln egzemplarzy tego sprzętu. Niezły wynik, wskazujący na znacznie większy sukces niż to miało miejsce w poprzedniej generacji. My zgodnie z obietnicą przyjrzeliśmy się trzem nowym konsolom, a co z tego wynikło... tego nie da się podsumować w jednym zdaniu - opinii jest tak dużo jak redaktorów. Zapraszam do materiału "Konsolowy Ring".

Szokiem może być dla Was pożegnanie dwóch konsolek, dla których prowadzenie konsolometru przestało mieć sens. O ile GameCube szykował się do zgonu od dłuższego czasu (Loki od roku nie miał o czym pisać), tak nagła śmierć Xboxa może wydawać się zaskakująca. Z dnia na dzień lista premier skurczyła się niemal do zera. Z supportu zrezygnowali wszyscy, nawet EA i Ubisoft. Ciach i koniec. Przykre. Jak na ironię, to na Gacka powinno wyjść jeszcze kilka fajnych gier, ale z tego powodu nie będziemy marnować co miesiąc pół strony na konsolometr z mało lub zupełnie nieinteresującymi newsami. To były dwie naprawdę wspaniałe konsole i aż łezka się w oku kręci na myśl, że pewien rozdział został właśnie zamknięty, czy tego chcemy, czy nie. PS2 pociągnie może nawet do przyszłego Sylwestra, kto wie, ale chyba największy pożytek będą z niej mieć fani gier RPG. Podziękujcie Japończykom. Lepsze to niż śmierć systemu, prawda?

Numer 114 jest w pewnym sensie wyjątkowy. Jeśli jeszcze nie wiecie, o czym piszę, to pewnie nie mieliście szczęścia trafić na egzemplarz z bonusowym krążkiem DVD, na którym można znaleźć sporo filmowych zajawek gier na Xboxa 360 (płyta w formacie DVD-Video odpali się zarówno na X360, jak i PS2, Xboxie, PC CD czy odtwarzaczu DVD). Cena numerów z krążkiem i bez niego jest identyczna. Tym samym zapraszam do lektury. Za miesiąc spotykamy się jak zwykle w okolicach dwudziestego. ☐ [Ściera]

RECENZJE

PLAYSTATION 2

.HACK//G.U. VOL.1: REBIRTH......46
AVATAR: THE LEGEND OF AANG......58
BIONICLE HEROES......51
CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION......50
ERAGON......61
EVOLUTION GT......63
FLUSHED AWAY......50
GOD HAND......59
HAPPY FEET......50
MADE MAN......45
PHANTASY STAR UNIVERSE......49
RAYMAN: RAVING RABBIDS......58
TALES OF THE ABYSS......48
THE FAST AND THE FURIOUS......63
THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT......44
THRILLVILLE......62

XBOX

AVATAR: THE LEGEND OF AANG......58
ERAGON......61
THRILLVILLE......62

XBOX 360

BIONICLE HEROES......51
ERAGON......61
F.E.A.R.......52
PHANTASY STAR UNIVERSE......49
RAINBOW SIX: VEGAS......54
SONIC THE HEDGEHOG......57

GAMECUBE

AVATAR: THE LEGEND OF AANG......58
BIONICLE HEROES......51
FLUSHED AWAY......50
HAPPY FEET......50
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS......60

Wii

CALL OF DUTY 3......40
NEED FOR SPEED CARBON......40
RED STEEL......43
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT......40
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM......42

POCKET

PSP, DS, GBA

CARTOON NETWORK RACING......58
CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN......64
CONTACT......66
KIRBY MOUSE ATTACK......67
MARIO VS. DONKEY KONG 2: MOTM......68
MORTAL KOMBAT: UNCHAINED......68
RENGOKU 2: THE STAIRWAY TO H.E.A.V.E.N.......69
STAR TREK: TACTICAL ASSAULT......69
STAR WARS: LETHAL ALLIANCE......65
TOMB RAIDER: LEGEND......69
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM......66

Piła

CO NOWEGO?

C.D.N.

→ Każdy z nas marzy o oryginalnej, innowacyjnej grze w swoim ulubionym gatunku, zawierającej elementy brakujące we wszystkich innych, w jakie do tej pory graliśmy. Ale także każdy z nas bez mrugnięcia okiem kupuje kolejne sequele swoich ulubionych serii, którymi karmią nas developerzy i wydawcy. Mimo że w większości wypadków dobrze wiemy, czego się spodziewać, a wspomniane w pierwszym zdaniu cechy pozostają w ich przypadku wciąż naszymi marzeniami. Z kolei gdy trafi się rodzynek, będący przebłyskiem geniuszu zdolnego teamu artystów, świat Graczy wydaje się go nie dostrzegać - prawie ignorować. Czy naprawdę - mimo całkiem innych deklaracji publicznych - wolimy „powtórki z rozrywki" zamiast kreatywności?

CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ, **JAKIE TYTUŁY ZARZĄDZĄ NA KONSOLACH NASTĘPNEJ GENERACJI?** JUŻ TERAZ MOŻNA PRZEWIDZIEĆ PRZEWAŻAJĄCĄ CZĘŚĆ LINE-UPU. **NAWET NA "INNOWACYJNE" WII**.

Gry wideo kroczą tym samym szlakiem, co produkcje filmowe: za nami „X-Men 3", „Piła 3", niedługo „Terminator 4", kolejny „Indiana Jones". Patrzymy na naszą branżę i widzimy FFXIII, PES6, Burnouta 5, kolejną Fifę, a dziesiątki innych długo by wymieniać. Dlaczego tak się dzieje? Co z innowacją? Czy firmy celowo nas oszukują, ograniczając nasze możliwości wyboru? Powodów takiego stanu rzeczy jest wiele. Dla producenta stworzenie sequela jest tańsze, ewentualne problemy przy produkcji przewidywalne - tak samo jak jego sprzedaż i profity. Większość kontynuacji jedzie na tym samym silniku, z dodatkiem kilku skromnych pomysłów i usprawnień - adaptacja produkcji do nowych technologii (lub innych platform), ich wymagań i możliwości pożera znaczną część budżetu, więc po co? Z biznesowego punktu widzenia strumień wpływów z dystrybucji jest do przewidzenia, co w dzisiejszych, niepewnych czasach niespodzianek rynkowych jest jak najbardziej pożądaną kwestią. Oczywiście wytykanie palcami tylko drugiej strony byłoby krótkowzroczne - jeżeli Gracze będą kupować kalki swych ulubionych tytułów, wciąż będą one dla nas powstawać.

Dlaczego w takim razie je kupujemy? Tu przyczyn także jest kilka. Choćby dlatego, że związaliśmy się z daną serią, jej bohaterami - czy to... ekhm... uczuciowo, czy też wyjątkowo odpowiada nam gameplay, sposób prowadzenia fabuły, mechanika gry. Czasami po prostu chcemy poznać dalsze losy opisywanego uniwersum. Metal Gear Solid, Halo, Final Fantasy - pierwsze z brzegu, kultowe już przecież nazwy, obecne zarówno na wielu platformach, w wielu odmianach, jak i posiadające w swym „drzewie genealogicznym" typowe sequele. Zawsze mogą liczyć na bardzo obszerne grono odbiorców, a mówiąc przyziemnie - kupców. Czasami jesteśmy kuszeni jakimś nowym patentem zapowiadanym dla kolejnej odsłony: nowe możliwości rozgrywki, opcje, poszerzony arsenał, multiplayer itp., itd. To oczywiście (po części) sprytny marketing, na szczęście w większości przypadków znajdujący swe faktycznie odbicie w produkcie końcowym. Osobnym i ciekawym przypadkiem są gry sportowe: najczęściej poza uaktualnieniem statystyk o ostatni sezon danej dyscypliny sportowej, ważnych i kluczowych zmian praktycznie brak (nawet PES zaczyna na to cierpieć). A jednak kolejne „kopie kopii" znajdują swych klientów - najczęściej zapalonych fanów, śledzących losy serii od dawna i mających kolejne odsłony na półce.

Od kilku lat analitycy obserwują powolny spadek sprzedaży sequeli. Chciałoby się zakrzyknąć „nareszcie!", tyle że z drugiej strony popyt na produkcje oryginalne nie jest szczególnie szokujący i nie zawsze potrafi sprostać oczekiwaniom (pamiętne 400 tys. sztuk ICO - choć oczywiście zdarzają się docenione wyjątki). Pozostaje jeszcze kwestia, na ile naprawdę nowatorskich pozycji mamy szansę w ciągu roku? Niektórzy nawołują do wyrażenia swej opinii w jedyny masowy i czytelny sposób: poprzez ignorowanie kolejnych odtwórczych „hitów". Brak oczekiwanej kasy na kontach wydawców/developerów powinien wyraźnie dać im do zrozumienia, że pora skończyć z odcinaniem kuponów. Warto jednak stanąć przed lustrem, spojrzeć sobie w oczy i zadać pytanie: czy w głębi serca naprawdę tego chcemy? ☐ [butcher]

W NASTĘPNYM NUMERZE

w sprzedaży 20 lutego
A w środku:

Recenzje pierwszych gier na PS3: MotorStorm, Resistance: FoM, Ridge Racer 7, Untold Legends: DK, Full Auto 2, NBA 2K7...

Recenzja pełnej, polskiej wersji Crackdown na Xboxa 360.

Przetestujemy czytnik HD-DVD do Xboxa 360 oraz zajmiemy się zaległym Xploderem DHTV do PS2.

PIGUŁA

Tylko plotki?

599 $ to dużo za PlayStation 3? A co powiecie na 2500 $ - i nie mam na myśli eBaya, a cenę sklepową? Pojawiły się spekulacje, że firma Sony (nie mylić ze SCE) chce wypuścić nowy model konsoli kodowo zwany PS3.5, w którym jeszcze bardziej uwypuklone i podrasowane zostaną możliwości oraz funkcje audio-video, czyniąc ze sprzętu bardziej ekskluzywny odtwarzacz Blu-ray z możliwością czytania gier, niż na odwrót. Zmianom we wnętrzu towarzyszyć ma także podobno nowy design zewnętrzny plus 2 wejścia HDMI i trochę innej kosmetyki. Odważne zagranie ze strony Sony (jeśli prawdziwe), biorąc pod uwagę klapę, jaką poniosła kilka lat temu inna ich wypasiona maszynka oparta na PS2, a zwana PSX - tyle że wtedy był to jedynie DVD-recorder. Może teraz magia Blu-ray i moda na HDTV przysporzy firmie więcej klientów? Drugie info ma trochę nietypowe źródło jak na plotkę - kultowe Famitsu donosi o zaprzestaniu prac nad Coded Arms: Assault na PS3, które Konami miało wrzucić na rynek latem 2007. Przyczyn takiego obrotu spraw nie podają. Famitsu jest biblią skośnookich Graczy i rzadko plotkuje, póki co jednak brak potwierdzenia tego niusa przez inne media. [butch]

Ubi kocha Europę

Coraz lepsze informacje zaczynają się pojawiać odnośnie supportu PlayStation 3 w gry podczas jej lądowania w Europie - co zresztą było do przewidzenia, gdyż akurat w tej kwestii czas działa na naszą korzyść. Ubisoft oficjalnie potwierdziło pięć swoich produkcji, które towarzyszyć będą marcowej premierze konsoli: Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six: Vegas (wszystkie spod znaku Toma Clancy'ego) plus Blazing Angels: Squadrons of WWII oraz Elder Scrolls IV: Oblivion. Tylko G.R.A.W.2 to całkowicie świeża produkcja dla nowych konsol - pozostała czwórka gościła już na X360. Co nie oznacza, że czekają nas czyste porty - przykładowo SC:DA dostanie obsługę tilta w Sixaxis (w singlu i multi) oraz nowe mapy i skiny w opcji potyczek sieciowych. [butch]

The Best of Burnout

Seria Burnout narodziła się na PlayStation 2 i nie zamierza zawieść swoich fanów oraz posiadaczy Czarnulek - przed Wami Burnout Dominator! Co ciekawe, developerem nie jest Criterion, a wewnętrzne studio EA z Wielkiej Brytanii. Najwidoczniej to ostatnia okazja do zarobienia na tej licencji przy udziale najpopularniejszej konsoli świata, a jednocześnie podsumowanie jej żywota na tym sprzęcie. Albowiem nowa odsłona (tworzona także na PSP) zaprezentować ma "esencję Burnouta", czyli to, co najlepsze przytrafiło się serii przez lata. Na razie niewiele szczegółów zdradzono, poza obecnością wielu wyzwań w World Tour oraz informacją być może dla wielu podstawową: grywalność ponownie opierać się będzie na "strachu przed kraksami, który napędzał pierwsze gry" - brak "Traffic Check" i powrót do korzeni, czy tylko gra słówek (w końcu w każdej części ulegamy kraksom)? Tak czy inaczej miejmy nadzieję, że "ojcowie Burnouta" pobłogosławią tytuł swoim geniuszem i doglądają prac. Premiera w tym roku. [butch]

Jaffe daje w palnik

Grudniowym przebojem filmowego serwisu YouTube był filmik z wywiadem, jaki na jednej z imprez przeprowadzono z nieźle wstawionym Davidem Jaffe, twórcą kultowego już God of War na PS2. Zdradził w nim m.in., że ma o sobie bardzo skromne mniemanie, określając się jako "B-level designer" oraz przeprasza, że dał d**y ze swoim projektem na PSP (o nazwie kodowej Project HL), który tak naprawdę skreślono nie z powodu przenosin na PS3, a z powodu jego kiepskiej jakości. Przyznaje otwarcie (co po paru głębszych nie jest problemem), że system walki w God of War nie jest tak dobry jak w Devil May Cry i zdradza, że bardzo chciałby zrobić GoW3 na PS3, a nawet zaczął coś już dłubać w tym temacie - tak na wypadek, gdyby Sony dało zielone światło. Wywiad przeprowadzała ekipa GameTrailers i G4TV - na ich żądanie został on usunięty z YouTube. A panu Dawidowi życzymy dużo zdrowia i mocnej wątroby - też byśmy kiedyś z chęcią zagrali w God of War 3. [butch]

→NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Fusion Frenzy 2	X360	Microsoft	26/01/07
Okami	PS2	Capcom	09/02/07
Shrek Smash 'n' Crash	PS2, PSP, DS	Activision	09/02/07
Test Drive Unlimited	PS2, PSP	Atari	16/02/07
Crackdown	X360	Microsoft	23/02/07
Excite Truck	Wii	Nintendo	23/02/07
Ghost Rider	PS2, Xbox, PSP	2K Games	23/02/07

あけましておめでとう

ohayo Nippon

czyli fakty i plotki z Japonii

特報

Yo! Witam w kolejnym odcinku "Ohayo Nippon". W bieżącym wydaniu powraca recenzja japońskiej popierduty - tym razem Tap-chan wziął na warsztat grę Momotarou Dentetsu 16. Zapraszam do lektury.

Na stronie http://ryu-movie.com/ pojawił się kinowy trailer filmu "Ryu ga Gotoku" na podstawie gry Segi pod tym samym tytułem (u nas wydanej pod nazwą Yakuza), a wyreżyserowanego przez Takashiego Miike. Koleś natrzaskał już... 70 tytułów - sporo z nich ukazało się tylko na video, z pozostałych warto wymienić m.in. "Audition", "Visitor Q", "Ichi the Killer" czy "One Missed Call". W rolę Kiryu Kazamy wcielił się Kazuki Kitamura, który współpracował już z Miike. Trailer póki co - jak zresztą cała strona - jest tylko w wersji japońskiej. Nie jest zbyt długi, ale daje jako takie spojrzenie na to, jak będzie się prezentować całość. Premiera już w marcu!

Jeśli już jesteśmy przy Ryu ga Gotoku, producent tej serii, Toshihiro Nagoshi potwierdził, że jego team pracuje obecnie nad nowym tytułem na konsole nowej generacji. Czyżby mowa była o Ryu ga Gotoku 3?

Pomysłowość ludzka nie zna granic, w czym utwierdzają nas Koreańczycy. Co prawda rok 2007 to rok PS3 (przynajmniej Sony tego by chciało), ale nie przeszkadza to w dalszej promocji PSP i PS2... Tak, PS2 - gdzieś tam w Korei Południowej wybudowano w tym celu wielkie lodowe Igloo wypełnione konsolkami Sony, w którym można sobie bez krępacji pograć w peesdwójkowe i peespekowe tytuły. Skrępowanie powodowały chyba tylko grube kurtki...

Zza miedzy: podczas prezentacji nowych produktów Samsung pokazał 1,8-calowy dysk twardy dla PSP o pojemności 60 GB. No cóż, jeśli nie Sony, to inne firmy biorą się za ulepszanie tej kieszonsolki. Ze strony Sony brak jakichkolwiek informacji na temat ewentualnej nowej, ulepszonej wersji PSP - firma nie wychodzi na razie poza sferę ankiet przeprowadzanych wśród użytkowników.

Zza miedzy: południowokoreańska firma developerska Nexon specjalizująca się w MMORPG (znana dzięki Maple Story na PC) podpisała umowę z Nintendo dotyczącą developingu nowego tytułu na Wii. Ponieważ równolegle trwają prace nad Maple Story DS (krążą pogłoski, że mają być to mini-gierki, a nie MMORPG), można domniemywać, że tajemniczy nowy tytuł dla Wii to również Maple Story.

Pokemon Diamond/Pearl jest najlepiej sprzedającą się grą wszech czasów na Nintendo DS - ponad 5 mln egzemplarzy (od 28 września 2006) zapewni tej pozycji na jakiś czas miejsce na piedestale. Ale czy na długo? W noworocznym wywiadzie szef wszystkich szefów w Enterbrain, Hirokazu Hamamura, stwierdził, że będący obecnie w produkcji Dragon Quest IX spokojnie sprzeda się w ilości powyżej 5 milionów egzemplarzy ze względu na szaloną wręcz popularność NDS-a w Japonii. Trochę to buńczuczne, ale czas pokaże, czy pan 2xH miał rację.

Już 29 marca premierę będzie miało Kingdom Hearts II Final Mix+ od Square Enix. Co różni tę wersję od normalnego Kingdom Hearts II? Czy nie jest to chamski zabieg jak w przypadku części pierwszej gry i analogicznego dla niej Final Mixa? Zacznę od drugiego pytania. Nie, nie jest to li tylko wersja z dodaną jakąś pojedynczą walką czy dodatkowym filmikiem. I tu przechodzimy do pytania pierwszego. Otóż główną różnicą między zwykłą "dwójką" a wersją Final Mix+ jest to, że w tej drugiej otrzymujemy tak naprawdę aż dwie gry! Pierwszą z nich nie będę się specjalnie zajmował - to Kingdom Hearts II Final Mix (z dodatkowymi bolkami z organizacji przestępczej XIII, nowymi strojami i poziomami). Druga natomiast to... remake Kingdom Hearts: Chain of Memories na GBA! Oczywiście wszystko w pełnym środowisku 3D i kilkoma rozwiązaniami, które nie pojawiły się w oryginalnej wersji na GBA.

TOP10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki.

電撃

Lp. Tytuł	Wydawca	Platforma
1. Pocket Monster Diamond	Nintendo	NDS
2. Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	PSP
3. Pocket Monster Pearl	Nintendo	NDS
4. New Super Mario Brothers	Nintendo	NDS
5. Wii Sports	Nintendo	Wii
6. Seiken Densetsu 4	Square Enix	PS2
7. Hoshi no Kirby: Sanjou! Dorocche Dan	Nintendo	NDS
8. Oshare Majo Love and Berry DS	Sega	NDS
9. Hajimete no Wii pack	Nintendo	Wii
10. Jump Ultimate Stars	Nintendo	NDS

Jump Ultimate Stars (10)

Bijatyka z 300 postaciami z 40 serii występujących w tygodniku komiksowym Shonen Jump. Dzięki WiFi Gracze mogą testować swoje umiejętności w bezpośrednich pojedynkach online.

Japończycy jak każda nacja oprócz jednostek wybitnych nosi na swojej ziemi także całkiem niezłych kretynów. Jednym z nich jest zapewne właściciel któregoś ze sklepików w tokijskiej Akihabarze, który wpadł na dość oryginalny cenowo pomysł sprzedaży amerykańskiej wersji PS3 (60 GB), wersji niemal bliźniaczej z japońskim modelem (nie licząc różnic regionalnych przy filmach DVD i grach z PSX/PS2 oraz innych pomniejszych badziewi). Sklep zażądał 128 tysięcy jenów, co jest ponad dwukrotnie większą kwotą niż cena maszynki japońskiej. Klienci przejawiają chyba więcej zdrowego rozsądku niż właściciel rzeczonego sklepu, bo do tej pory nie znalazł się jeleń, który by zakupił mocno zawyżoną cenowo amerykańską wersję konsoli.

Miesiąc temu był Wiimote-man, teraz pora na tajemniczego gościa w przebraniu Luigiego, który w jednym ze sklepów Yodobashi Camera jako pierwszy wziął w łapy konsolkę Wii i szybko go opuścił. Pozostały jednak pytania. Najważniejsze z nich to "o co kurna chodzi?". Na pewno nie był to żaden fanboj, kostium był zbyt profesjonalny. A dlaczego opuszczał sklep w pośpiechu i pod eskortą ochrony? Czyżby akcja promocyjna Yodobashi Camera lub Nintendo? Jak na razie nikt nic nie wie.

Wiadomo natomiast, że to już koniec. Ja ne. □

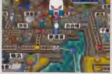
Loki

PS. 5 stycznia w wieku 96 lat zmarł Momofuku Ando. Z grami wideo nie miał zbyt wiele wspólnego, ale jego wynalazek nie raz pomagał Graczom przetrwać ciężkie chwile, gdy ci pochłonięci grą zapominali dokonać porządnych zakupów. A wtedy właśnie wyciągali z szafki zupkę chińską - najwspanialszy wynalazek pana Ando:). Niech mu ziemia lekką będzie!

IMPORT MOMOTAROU DENTETSU 16: HDINM

Developer: Hudson **Gatunek:** Party game **Platforma:** PS2

Momotarou to ociupinkę leszczowaty konduktor biletowy. Stop. Może zaczniemy zupełnie od początku. O co tutaj chodzi? O rzucanie kostką i jeżdżenie pociągiem (w dużym skrócie). Planszę zasadniczą stanowi mapa Japonii z zaznaczonymi na niej dworcami, i to nie tylko tymi wielkimi, ale i zupełnie małymi "pipidówami" - w sumie kilkadziesiąt stacji położonych na kilku wyspach połączonych mostami. Poza nimi obecne są specjalne pola, po zatrzymaniu na których otrzymujemy losowo wybraną kartę. Tych również mamy kilkadziesiąt: niektóre mają pozytywny wpływ, np. pozwalają przesunąć się o dowolną ilość oczek, inne nieco mniej – zsyłają np. wielkiego stolca (sic!) na tory, uniemożliwiając przejazd oponentom. Wreszcie są również pola czerwone i niebieskie, które gwarantują nam zależnie od pory roku odpowiedni odpływ oraz przypływ gotówki. Zdarzają się jeszcze wypadki losowe, jak chociażby przybycie Pepepe-mana i innych absurdalnie japońskich wykrętów. Jeśli wydaje się Wam, że gra jest w dużym stopniu spokrewniona z popularnym Monopoly, to macie rację. Momotarou... to planszowa party game.



Na początku losowany jest dworzec, do którego trzeba dotrzeć. Po stawieniu się na miejsce jako pierwsi otrzymujemy spory zastrzyk gotówki. Tę możemy spożytkować na inwestycje na dworcach - kupić restauracje, sklepy, czy nawet pola. Po dotarciu do celu losowany jest kolejny punkt do zdobycia, i tak w kółko, przez określoną na początku ilość lat. I nie zawracałbym może Wam tym tytułem głowy, gdyby nie to, że gra jest niesamowicie wciągająca - wspomniany Monopol nie dorasta jej do pięt pod względem możliwości kombinacji, taktyk itp. Jednocześnie przystępność powoduje, że od pierwszych chwil bawimy się świetnie. Grafika jest słodziutka, wszystko ręcznie rysowane i przejrzyste, czyli takie jak powinno być. Humor tryskający bez przerwy rozkłada na łopatki. Naprawdę szkoda, że żaden tytuł z tej serii nie ukazał się poza Archipelagiem. Gra jest świetna i jeśli tylko macie okazję dorwać którąkolwiek część – śmiało inwestujcie! □ [tap-chan]

Ocena: 8+

ECHA TOKYO

Akemashite omedetou!

Można by uznać za zaniedbanie fakt, że w rubryce poświęconej Japonii i grom nigdy nie poruszyłem tematu gier na komórki, które są jedną z najważniejszych gałęzi w tym sektorze już od kilku lat.

Ural w zeszłym miesiącu przybliżył Wam tematykę grania na Symbianie, podchodząc nieco lekceważąco do gier opartych na Javie. W tym miejscu pragnąłbym wraz z całym narodem japońskim powiedzieć zdecydowane NIE takiej opinii - Java nie umarła. Wręcz przeciwnie, ma się doskonale i wychodzą na jej bazie gry, którymi większość z Was z pewnością umiliłaby sobie drogę do szkoły czy pracy. Namco Bandai, Konami czy Sega już dawno otworzyły specjalne studia developerskie poświęcone właśnie "słuchawom". W Japonii, podobnie jak w Polsce, jest w chwili obecnej 3 głównych operatorów komórkowych. W tym kraju ma to znaczenie o tyle, że w każdej z Sieci dostępne są inne gry i warto przed podpisaniem umowy zorientować się, gdzie jest najwięcej interesujących nas tytułów. Kolejna różnica to system - nad Wisłą GSM wygrywa zdecydowanie z każdym innym, na Archipelagu mamy za to CDMA - ten, którego używa się również w USA. Coraz więcej słuchawek japońskich posiada jednak już slot na sim-kartę, zatem i w GSM możemy z nich korzystać (przypominam, że telefony CDMA-only nie korzystają w ogóle z kart sim!). Chcecie wiedzieć, w co możemy zagrać - przynajmniej teoretycznie - również na naszym aparacie komórkowym! Grą, która na pewno Was zaciekawi, jest Devil May Cry. Czekacie na czwartą część na PS3? A co powiecie na wersję w full 3D opartą na "trójce"? Akcja nie zrywa ani na sekundę, wszystko działa płynniutko i pozbawione jest jedynie motywu eksploracji - misje wybieramy z drabinki w menu. O dziwo, również sterowanie jest doskonałe i nie nastręcza żadnych trudności, mimo że nie przepadam za operowaniem bohaterem za pomocą telefonu.

Dla fanów gier muzycznych dostępne są konwersje Dance Dance Revolution, Beatmanii czy Pop'n'Music - a utwory są te same co w stacjonarnych wersjach, zatem do ćwiczeń jak znalazł! Konwersje dużych tytułów to nie wszystko - dla fanów znacznie większą gratką będzie rozwinięcie motywów znanych z dużych konsol. Co powiecie na "komórkowe" edycje Final Fantasy, Dragon Questa czy Xenosagi? Ręcznie rysowane tła i postaci sprawiają znakomite wrażenie i przykuwają do komórki na dłużej niż kilka przystanków. Mógłbym tak wymieniać jeszcze długo, ale nie o to chodzi. To uświadamia, jak rynek europejski, a wraz z nim i polski, jest pod tym względem zacofany. Gry na telefon kojarzą się Polakom z wężem. Brrr. Tutaj telefon ma prawie każdy, a i osób wykorzystujących go do gier przybywa z każdym rokiem, tak że wartość rynku rośnie i nie ma się co dziwić, że od kilku lat gry na komórki pokazywane na TGS-ie, gdzie konkurują z całym line-upem na wszystkie konsole stacjonarne. Popularny serwis Yahoo już ogłosił, że dochód ze sprzedaży muzy czy gier na komórki przerósł wpływy z reklam i osiągnął w samej tylko Japonii astronomiczną kwotę przeszło 21 miliardów dolarów! Ale czemu się dziwić, skoro już ponad rok temu w Japonii na ok. 130 milionów mieszkańców podpisaną umowę z operatorem miało ponad 77 mln. Może czas coś w tym temacie zrobić, tym bardziej że czas ku temu wydaje się odpowiedni - nowy operator w Polsce, nowe możliwości, mocniejsza walka o klienta... □ [tap-chan]

Piła

THAT'S ALL FOLKS!
OCENKA PONIŻEJ JEST ŚREDNIĄ Z WSZYSTKICH POPRZEDNICH
7+
EJ! CO JEST?! GDZIE WAS LUDZIE NIESIE?
ZAMYKAMY KONSA CHŁOPCZYKU
WSIADAJ ERAGON, NA STYPĘ SIĘ ZAŁAPIESZ!
konsolometr

Polacy uratowali honor X-a

„Wysiadam z Xboxa na przystanku Xbox 360" - Panie i Panowie, konsola Microsoft Xbox dojechała do ostatniej stacji konsolometrów w PSX Extreme. Co to oznacza? Od następnego numeru nie ujrzycie już zielonych „baniek" i oceny stanu wydawniczego na tę platformę. A więc odwracamy się od tego sprzętu? Absolutnie nie. Xbox będzie pojawiał się w PE tak długo, jak długo będą wychodzić na niego gry, i pewnie jeszcze dłużej. Po prostu liczba tytułów na X-a osiągnęła tak niski pułap, że zapadła decyzja o pożegnaniu się z konsolometrem. Sama konsola już od dłuższego czasu nie jest produkowana, a niektórzy - ze względu na brak gier - przesiadają się na PS2, sprzedając swój sprzęt, co automatycznie oznacza, że X może liczyć na „drugie życie". Niestety, sprzęt nie doczekał się godnego pożegnania w stylu nowej Zeldy - Microsoft w tej kwestii dał ciała na całej linii. W sumie ostatnim dobrym exclusive'em był „nasz" Painkiller, tak więc to Polacy godnie „pochowali" Xboxa, nie gigant z Redmond. Czego możemy oczekiwać w 2007 roku? Zostało jeszcze kilka multiplatformowych gier, nie obędzie się także bez wsparcia od EA (sportowe serie, ale nie tylko). Ciekawie zapowiadają się: Marvel Nemesis 2, Medal of Honor: Airborne, Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer i Transformers. Możliwe, że niektóre z wymienionych gier na X-a jednak nie wyjdą (pojawi się tylko port na X360), ale bądźmy dobrej myśli - posiadacze Xboxa zasłużyli przynajmniej na te pozycje. [dżujo]

PUDEŁKO Z NIESPODZIANKĄ

Kończą się lata 90., Sony zdobywa dominację na rynku konsol, a gry na PieCa powoli odchodzą do lamusa. To martwi Microsoft, który właśnie pracuje nad Windows XP. W jednym z wywiadów Bill Gates ujawnia, że koncern poważnie rozważa wydanie konsoli, dodając, że gry wideo i konsole są przyszłością rozrywki elektronicznej. Jego słowa nie zostały rzucone na wiatr - 10 marca 2000 roku oficjalnie ogłoszono „X-box Project" (tak, pisownia z myślnikiem).

Podobno Xbox miał nosić nazwę DirectXbox, w ten sposób odwołując się do zestawu funkcji API, który wykorzystywany jest przy pisaniu gier na klony. Ale to mogło wywołać negatywne skojarzenia - spece od marketingu zasugerowali nazwę „Xbox". Zresztą nie obyło się bez ekspertów od kreowania wizerunku, ponieważ Xboxa „na wejściu" określano jako peceta z padem, konsolę, która będzie pasem transmisyjnym do promocji Windowsa. Także i ekipa PSX Extreme podchodziła do całej sprawy z pewnym dystansem. Z czasem miało to ulec zmianie.

Po raz pierwszy tak ważna stacjonarna konsola miała premierę światową w USA, nie w Japonii. Amerykanie 15 listopada 2001 roku mieli powody do dumy - wreszcie rzucono wyzwanie Krajowi Kwitnącej Wiśni. Ale bez Japończyków obyć się nie mogło. Dead or Alive 3 od Tecmo okazało się jedną z trzech najlepszych gier na starcie X-a (ocena w PE: 9). Chociaż ściągnięto do współpracy developerów pokroju Capcom (Dino Crisis 3), Namco (Breakdown) czy Sega (Panzer Dragoon Orta), Japonii podbić się nie udało. A nie od dziś wiadomo, że Japończycy są wierni do końca.

Ale od czego są pieniądze. Absolutnie nikt nie spodziewał się, że „mała" gra o nazwie Halo może wywołać taką rewolucję. To właśnie dla tego tytułu przygotowujący recenzję Shiva odciął się od świata na kilka dni. Także i HIV, który męczył Project Gotham Racing, był zachwycony. Takich launch titles nie widzieliśmy od czasów PSX-a. Xbox rzeczywiście nie mógł narzekać na gry - zrecenzowaliśmy 510 tytułów. Konsola dwa razy dostała „10" w konsolometrze - w czerwcu (m.in. Forza Motorsport, Jade Empire) i listopadzie (m.in. premiera Far Cry Instinct) roku 2005. „Dziewiątka" pojawiła się siedem razy. W sumie średnia konsoli była całkiem niezła: 7+. Na starcie w USA konsola kosztowała 299 dolarów, a w Europie 299 euro, tak więc „przeliczniki walutowe" to nic nowego.

Kiedy 14 marca 2002 roku Xbox trafił do Europy, konsola miała tak „dobrą prasę", że wszystkie zebrane dowcipy o Billu G. nie mogły jej zaszkodzić. A jednak, Sony pokonać się nie udało. Sprzedano około 24 milionów konsol (PS2: ponad 110 milionów i liczba rośnie). Ale to był sukces - Microsoft zaistniał na rynku, w ten sposób tworząc pierwszą „cool" markę z Redmond od lat (w historii?). Na X-ie skorzystali także Gracze - wyśmiewany pomysł z umieszczeniem HD okazał się zbawieniem nie tylko dla ludzi, którzy gubili memorki, ale i dla wszystkich, którzy zasypiali przy loadingach. Takie proste funkcje jak zrzucanie muzyki na dysk twardy były wyznacznikiem nowego trendu - konsole miały zacząć korzystać z rozwiązań prosto z komputerów. Architektura podobna do PieCa spowodowała, że gry na X-a były bajecznie łatwe do pisania, spuścizna po „komputerowym bracie" powołała do życia także prawdziwą rewolucję - Xbox Live. Sześć lat temu pojęcie online w świecie konsol było rozumiane jako „szalone" pomysły Segi na Dreamcasta. Ale Microsoft wprowadził tę usługę „na salony", tworząc w ten sposób najlepszy system rozgrywek sieciowych dla konsol. W listopadzie 2001 roku wszyscy spodziewali się Windowsa, a po otwarciu „Pudełka" ujrzeliśmy całkiem miłą niespodziankę. ☐ [dżujo]

Top 10 gier bazując na ocenach w PSX Extreme (ocena w nawiasie), serwisie Gamerankings.com oraz „ponadczasowości" tytułów, które pojawiły się jedynie na Xboxa:

top10 xbox

1. Halo	(9+)
2. Ninja Gaiden/Ninja Gaiden Black	(9+/10-)
3. Halo 2	(9-)
4. The Elder Scrolls III: Morrowind	(9)
5. Forza Motorsport	(9+)
6. Star Wars: Knights of the Old Republic	(9)
7. Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	(9-)
8. Project Gotham Racing 2	(9)
9. Panzer Dragoon Orta	(9-)
10. Half-Life 2	(9)

PIGUŁA

Rare bez ojców

Chris i Tim Stamperowie, współzałożyciele studia Rare, odeszli z firmy. Jak twierdzi Microsoft, powodem nie jest słaba sprzedaż Viva Pinata, lecz chęć dalszego rozwoju i zrobienia czegoś nowego. Trudno jednak nie zauważyć, że gry Rare nie są już kojarzone z najwyższą jakością i magią, jak to było za czasów Nintendo 64 (Goldeneye 007, Perfect Dark). Zatem powodzenia, panowie. [koso]

Alan obudzi się później

Jak poinformował amerykański Official 360 Magazine, premiera Alan Wake została przesunięta na 2008 rok. Podobno developerzy nie wrzucili do gry wszystkiego, co chcieliby w niej umieścić, nie wspominając o optymalizacji kodu. Trochę szkoda, wszak to jedna z najbardziej obiecujących zapowiedzi na Xboxa 360, ale z drugiej strony wydawca nie potwierdził tej informacji. Może zostaniemy więc jeszcze mile zaskoczeni. [koso]

Miliony Wojny

Jeszcze przed świętami Microsoft z dumą oświadczył, że Gears of War sprzedał się w nakładzie 2 milionów egzemplarzy. Liczba imponująca, zważywszy że wówczas plany firmy obejmowały sprzedaż 10 milionów konsol do końca roku. To najszybciej sprzedająca się produkcja tej generacji konsol. Co ciekawe, po premierze dwukrotnie wzrosła też liczba nowych subskrypcji na Xbox Live Gold. MS chytrze nie sprecyzował, czy chodzi o dłuższy abonament, czy 48-godzinne triale, ale tak czy siak nie ma wątpliwości, że GoW sprostał oczekiwaniom. [koso]

Miliony... burgerów

GoW został jednak zdeklasowany... przez Burger Kinga! O ile bowiem dzieło Epic zaliczyło 2 mln po 6 tygodniach, tak podobne osiągnięcie trzy produkcje fastfoodowego giganta (Pocketbike Racer, Big Bumpin' oraz Sneak King) zaliczyły w niespełna 4 tygodnie. Nie ma w tym nic dziwnego biorąc pod uwagę fakt, że każdą można było nabyć w cenie 4 dolarów, a jako że lokale Burger Kinga stanowią w USA podstawę zdrowego żywienia, okazji do zakupu było aż nadto... [koso]

Piła

Witajcie dziewoje i mężowie. Patrząc, na ten jakże skąpy w tym miesiącu spis treści, wybiegam myślami w przyszłość - ku zbliżającym się wielkim tytułom. Następny miesiąc jawi mi się bowiem pod znakiem beta testów God of War 2 oraz Rogue Galaxy. Zawalczymy w tak wielkim stylu po raz ostatni, dzierżąc klingi w imię czarnej konsoli PlayStation.
07
POMAGA?
MASZ BOSKĄ RĘKĘ DO MASAŻU STARY! MOŻE OTWORZYMY SALON MASAŻU GOD HAND? TY MASUJESZ A JA PRZYPIEKAM TYCH CO NIE PŁACĄ,
konsolometr

Samotne Bully?
Jak przewiduje Michael Pachter, analityk z grupy Wedbush Morgan Securities, bardzo wątpliwe jest, aby Rockstar zdecydowało się na produkcję sequela Bully (znanego w Europie pod tytułem Canis Canem Edit). Mimo darmowego marketingu wywołanego tradycyjnie dla tej firmy skandalami z racji tematyki i zawartości gry oraz pomimo niezłego przyjęcia jej przez krytyków, popyt wcale nie należy do rewelacyjnych. Niewiele pomogła też data premiery, która wypadła tuż przed świątecznym szałem zakupów. Pachter ocenia, że ostateczna ilość opchniętych kopii praktycznie niewiele przekroczy koszty produkcji oryginału, stąd marne szanse na kontynuację. Pozytywnym decyzjom nie sprzyja też aktualna obecność Bully na Top 10 sprzedaży, wynikająca głównie z wyprzedaży jej po cenach "budżetówek". A skoro o wilku mowa - miło dowiedzieć się, że są ludzie poważnie traktujący swą pracę, w rękach których spoczywa po części nasze hobby. Pomimo całej nagonki na Bully przez polityków i organizacje walczące z przemocą i prześladowaniami w szkołach, niejaki Gianni Zamo z BBFC (klasyfikacja gier w UK) wystąpił w obronie decyzji przyznania przez ów organ grze certyfikatu "od lat 15". "Prawda jest często mniej dramatyczna, niż się ją kreuje" - stwierdził odnośnie zawartości tytułu Rockstar. "Nie wszystko jest tutaj dozwolone, a negatywne zachowania są karane, producent ostrożnie zbalansował te treści" - dodał Zamo. [butch]

JAK **OBIECUJĄ DEVELOPERZY**, GRA DOCZEKA SIĘ **GRUNTOWNEJ PRZEBUDOWY**, ALE Z ZACHOWANIEM **KLIMATU I KLUCZOWYCH MOMENTÓW** ORYGINAŁU.

LARA CROFT
TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Developer: Crystal Dynamics **Wydawca:** Eidos **Data wydania:** wiosna

Dziś recenzenci pisząc o Larze Croft silą się na niskich lotów błyskotliwość, preparując mniej lub bardziej śmieszne wtręty o biuście, że silikonowym, że mosiężnym, że w ogóle nieprzystającym do rzeczywistości ze sklepów z kobiecą bielizną itd. Ale 10 lat temu, w pierwszym Tomb Raiderze, kobiece atrybuty były najmniej istotne. Nie tylko dlatego, że wyglądały jak mocno krawędziowane ostrosłupy. TR jest grą-legendą i kamieniem węgielnym gatunku Third Person Perspective (Fade to Black był, powiedzmy, aktem erekcyjnym), a Anniversary to poświęcony jej hołd. Crystal Dynamics, firma która opiekuje się serią dopiero od TR:Legend, przygotowuje remake legendarnej "jedynki", ale nie ma mowy o zabiegach wyłącznie kosmetycznych. Jak obiecują developerzy, gra doczeka się gruntownej przebudowy, ale z zachowaniem klimatu i kluczowych momentów oryginału (wejście T-Rexa? Roaaar!). Tuningu doczeka się narracja - historia przedstawiona w TR była jedynie dodatkiem do eksploracji, a żenujące outro do dziś odbija mi się czkawką. W Sieci trwają dyskusje fanów na temat sensu tworzenia nowej wersji tak monumentalnej produkcji, ale Crystal Dynamics się tym nie przejmuje i robi swoje. Co więcej, stara się dogodzić wszystkim - o ile zachowanie linki, kontekstowego rozłożenia przycisków (w zależności od miejsca, gdzie wciśniemy "X", Lara skoczy lub wespnie się na półkę itd.) i nastawionego na refleks wciskania buttonów w odpowiednim momencie znane z Legend zostaną zachowane, tak "kołowy" inwentarz i charakterystyczna melodyjka towarzysząca odkrywaniu sekretów to ukłon w stronę tradycjonalistów. Takie podejście może się sprawdzić.

Oprawa graficzna nie odbiegnie od tego, co widzieliśmy w Legend. To gwarantuje świetnie oteksturowaną postać panny Croft oraz obfitujące w detale i efekty świetlne otoczenie. Co zaś się tyczy dźwięku - programiści postanowili odejść od cichej i intymnej atmosfery oryginału, dlatego też znacznie częściej usłyszymy przygrywające w tle kawałki. Zaprezentowane prasie demo gry przedstawiało level ze zbieraniem trybików mechanizmu i potyczkami z małymi raptorami, kończyło się zaś rykiem wspomnianego wyżej króla drapieżników. A to przecież tylko jedna z najbardziej pamiętnych scen - tych TR miał całe mnóstwo i wypada się tylko cieszyć z faktu, że posiadacze PS2 będą je mogli odświeżyć i przeżyć na nowo. Malkontenci będą zaś mogli narzekać na niższy poziom trudności (choćby przez brak pamiętnych "perfekcyjnych skoków"), ale dajmy temu spokój. Legenda odziana w orzeźwiającą bryzę - ja nie mogę się doczekać! ☐ [koso]

PIGUŁA

Zamiast czy obok?

Grudniowa zapowiedź Electronic Arts, dotycząca zmierzającego na PS2 oraz Wii Medal of Honor: Vanguard, sprowadziła na fanów serii konsternację. Czy to oznacza, że zapowiedziane już dawno MoH: Airborne opóźni się na Czarnuli, czy to subtelny przekaz, że w ogóle go nie będzie? A może port z PS3/X360 na słabszy sprzęt musiał przejść taki lifting, że po prostu wymagał nowego tytułu? Zawartość po części na to wskazuje, ale ostatecznie przekonamy się po premierze obu pozycji - omawianej możemy spodziewać się już w marcu tego roku. Jej bohaterem jest Frank Keegan, kapral służący w 82nd Airborne (sic!) i biorący udział w znaczących działaniach wojennych na terenie Europy: od Sycylii (Operacja Husky) po same Niemcy (Operacja Varsity). Skądś znam te nazwy, ale co ja tam wiem... [butch]

EA Salt Lake
Electronic Arts Polska poinformowało, że mieszczące się w stanie Utah studio producenckie Headgate Studios, Inc. zostało włączone do rodziny EA. Electronic Arts współpracowało z Headgate od 2000 roku, m.in. przy tworzeniu gier z serii Tiger Woods PGA TOUR i Madden NFL. Programiści pozostaną w miejscowości Bountiful w stanie Utah, by ściśle kooperować ze studiami producenckimi EA w Kalifornii i na Florydzie. Szczegóły transakcji nie zostały ujawnione. [butch]

PS3

NBA STREET HOMECOURT

Developer: EA SPORTS BIG **Wydawca:** EA **Data wydania:** X360: 23 lutego, PS3: 30 marca

NBA Street to seria niezmiernie udana, a jak na gry sportowe ze stajni EA wręcz wyjątkowa. Nic zatem dziwnego, że pokaźne grono fanów miejskiej koszykówki z wypiekami na twarzy wyczekuje najnowszej odsłony Streeta, która zmierza wielkimi krokami na Xboxa 360 i PS3. Niecierpliwość Graczy jest zrozumiała, bo panowie z EA Big podjęli się tym razem wyjątkowo ambitnego zadania - Homecourt nie tylko będzie się prezentować tak, jak na next-genowego szpila przystało, ale przede wszystkim zrewolucjonizuje całkowicie mechanikę zabawy, a co za tym idzie sposób wykonywania różnego rodzaju trików i akrobacji z piłką. Twórcy gry nie ukrywają, że wzorowali się przede wszystkim na odsłonie NBA Street V2, która najbardziej przypadła Graczom do gustu, niemniej jednak za pomocą Homecourt chcą nam zaserwować coś zupełnie nowego. Chodzi tutaj głównie o rozwiązanie ochrzczone przez autorów mianem „Trick Remixer". Ma ono sprawić, że uzyskamy całkowitą kontrolę nad piłką - i to za pomocą zaledwie jednego przycisku! Prędkość jego wciskania znajdzie odzwierciedlenie w prędkości kozłowania piłką przez naszego zawodnika, ale możliwości jego użycia będzie znacznie więcej. Dłuższe przytrzymanie buttona sprawi, że przejdziemy na moment w tryb wahania, który z kolei ma być punktem wyjścia do wyczesanych trików. Te będziemy wykonywać odpowiednio operując triggerami oraz dodatkowym przyciskiem na padzie. Jeżeli będziemy robić to odpowiednio dobrze, to uda się nam wprowadzić zawodnika w tryb Gamebreaker, który umożliwi nam wykonywanie trików mistrzowskich. Zmianie ma ulec także mechanika robienia wsadów, ale starzy wyjadacze nie mają się czego obawiać - nowe rozwiązania będzie można sobie na spokojnie przećwiczyć w odpowiednio przygotowanym trybie treningu. Równie ciekawie zapowiada się możliwość dryblowania w rytm muzyki, lub raczej wpływania na nią poprzez akcje odstawiane na ekranie! Będzie oczywiście możliwość poszarpania online, a ponadto w wersji na PS3 autorzy najprawdopodobniej wykorzystają możliwości oferowane przez sensory ruchu Sixaxisa. Krótko mówiąc warto uzbroić się w cierpliwość, bo zanosi się na niezłego hiciora! ☐ [ural]

PIGUŁA

W dniach 10-17 grudnia odbył się w Warszawie pierwszy otwarty pokaz PlayStation 3, zorganizowany przez odpowiedzialny za markę PlayStation oddział Sony Poland. Za miejsce pokazów służył specjalnie przystosowany truck (stąd nazwa imprezy - PlayStation 3 Show Truck), wyposażony w telewizory HDTV Sony Bravia, odpowiednie nagłośnienie i oczywiście konsole PS3. Wstęp był darmowy, a wszyscy chętni mogli własnoręcznie zasmakować takich produkcji jak MotorStorm, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Formula One: Championship Edition oraz Genji: Days of the Blade. „To jedyna tego typu prezentacja w Europie Centralnej i jedna z kilku w całej Europie" – powiedział Maciej Kmiołek, Kierownik d/s PR i Marketingu Handlowego PlayStation w Sony Poland. „Jest nam niezmiernie miło, że mogliśmy udostępnić polskim Graczom możliwość zagrania na PlayStation 3 na około 3 miesiące przed premierą". Jeden z naszych zaprzyjaźnionych Czytelników był na pokazie.

Kyo: Do stolicy przyjechałem 15 grudnia, tj. w piątek, około godziny 10:30. Z oficjalnej notki prasowej Sony Poland wynikało, że TIR będzie otwarty w ten dzień od 10 do 21. Po wejściu mały szok - 6 konsol oraz 5 telewizorów LCD o przekątnej 40 cali i jeden 50-calowy (oczywiście marki Sony Bravia). Tłumów nie było, wystarczyło chwilę poczekać i już pad lądował w łapskach. W środku było zbyt mało miejsca jak na tej wielkości panele LCD (z nosem na ekranie ciężko się gra). Pady były „na kablu" podpięte do konsoli, aby przypadkiem jakiś nie przykleił się do ręki albo nie rozładował podczas dnia. Obsługa informowała nieoficjalnie o cenie PS3 w Polsce (1900 zł i 2500 zł) oraz o dacie premiery w marcu. Pokaz był bardzo udany, sam pograłem prawie 3 godziny, w czasie których zauważyłem, że do pojazdu wchodzili nawet starsi ludzie (jedna pani w podeszłym wieku nawet chwilę

Partnerami pokazu były Bravia oraz telewizja nowej generacji n. Chcielibyście, aby niedługo taka furka przejechała się z pokazami po Polsce? Trzymajcie kciuki... [butch]

PS2
PSP
XBOX 360
iPod
USB
MP4
www.gameshop.pl
serwis konsol
najszerszy wybór akcesoriów
wymiana gier
kilkaset gier do wyboru
(032) 270 65 19
0 500 657 749
ul. Raciborska 1 (I piętro)
44 - 100 Gliwice
PKP
zwycięstwa
rynek
raciborska
promocje
489,- Ps Two (77004)
59,- Dual Shock 2 SONY
59,- Karta SONY 8MB
39,- Pilot DVD SONY
139,- Network Adapter SONY
69,- SWAP MAGIC 3.6 - działa ze wszystkimi PS2 / PS Two
89,- SWAP MAGIC 3.8 CODER + tysiące kodów do wszystkich gier
promocje
WYPRZEDAŻ GIER PS2 I PSP - szczegóły na stronie internetowej
49,- Jak 2
49,- Ratchet & Clank 3
49,- Ratchet Gladiator
49,- God of War
59,- JakX
49,- Sims 2
59,- WRC Rally Evolved
139,- Tekken - Dark Resurrection PSP
69,- Bezprzewodowy Dual Shock PS2 Mad Catz
PS2
29,- Dual Shock DRAGON
99,- Karty DATEL 32/64 MB do PS2
49,- MultiTap na 4 graczy SONY
XBOX 360
69,- Torba na konsolę
39,- Kabel VGA HD AV
39,- Kabel RGB AV + optic
39,- Kabel HD AV COMPONENT
XBOX
49,- Joypad MICROSOFT
39,- Pad EAXUS
29,- Halo
PSP
19,- Bateria SONY 1800mAh
Zapraszamy odbiorców hurtowych do współpracy - najlepsze ceny !

Pila

OLDGEN
AAAMAZING GRACEEEE
SAME KOŚCI Z NIEJ ZOSTAŁY, TAK JĄ ZABIEDZILI...

Sztandar wyprowadzić!
Wszystko co dobre, dobrze się kończy. Wraz z Twilight Princess żegnamy konsolometr GameCube'a. Spokojnie, zanim zacznlecie rzucać butelkami, dajcie mi powiedzieć, że GC nie znika z naszego magazynu - będziemy recenzować gry na Gacka aż do fizycznego końca tej konsoli, i dzień dłużej. Zresztą osoby, które czytają PSX Extreme w sposób chronologiczny (a więc jednak warto:), już wiedzą, że w tym miesiącu żegnamy się również z konsolometrem Xboxa. Dzięki wsparciu od zawsze wiernych Japończyków, GaCek znalazł się w lepszej pozycji niż Xbox - liczymy bardzo na europejską wersję Harvest Moon: Magical Melody oraz Baten Kaitos Origins, a już na pewno na DK: Bongo Blast (II kwartał 2007). Nadal mówi się też o Kirbym. Trudno natomiast powiedzieć, jaka będzie przyszłość Super Paper Mario - tytuł został najprawdopodobniej zawieszony w wersji na GC. W tym przypadku Big N stosuje tę samą taktykę co Microsoft z Xboxem 360, torując drogę dla Wii. Dzięki swojemu „dziecinnemu" wizerunkowi, Gacław może liczyć na średniej jakości platformery na bazie animacji oraz licencje w stylu Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer, i na tym się cała zabawa z GC, niestety, zakończy. Przynajmniej Link godnie pożegnał ten sprzęt. Nintendo lubi takie rozstania z wykopem. [dżujo]

KOSTKA ZOSTAŁA PORZUCONA

Kiedy w sierpniu 2000 roku na dorocznej imprezie SpaceWorld pokazano GameCube'a, legenda gier wideo - jaką bez wątpienia było (i jest) Nintendo - nie świeciła dawnym blaskiem. Sony ze swoim PlayStation skutecznie wybiło jej z głowy marzenia o byciu liderem na rynku gier. Szefostwo Big N postanowiło pokonać PlayStation ich własną bronią, robiąc konsolę „dla starszych", jednocześnie pamiętając o fanach. 14 września 2001 roku Nintendo popełniło jednak błąd.

Chociaż na początku XXI wieku nawet płyty DVD nie potrafiły pomieścić niektórych gier, Big N postanowiło, że na potrzeby GC użyty zostanie zupełnie inny nośnik - GC Game Disc, który miał pojemność 1,5 GB. Celowo zaczynam od napędu. Nintendo lubi się różnić, stąd i kartridże w N64 (zamiast płyt CD). Jednak ta decyzja, w dobie kiedy wszyscy mieli fioła na punkcie kina domowego, a DVD stawało się standardem, była szalona. Przeklęte 1,5 GB miało się potem nieraz odbić na zdrowiu developerów, którzy nie wiedzieli, jak upchnąć na płycie stosowne dane.

Na starcie w USA (18 listopada 2001 roku) i w Europie (3 maja 2002 roku) GameCube nie zachwycał grami. Z 12 tytułów przygotowanych na premierę w USA, tylko Wave Race: Blue Storm, Super Monkey Ball, Luigi's Mansion oraz Roque Squadron II można było uznać za ciekawe. Z tych czterech gier najwyższą ocenę w PE (8) dostała adaptacja Star Wars. Gry launchowe były zwierciadłem, w którym dało się zobaczyć przyszłość wydawniczą tej konsoli - znani bohaterowie Big N, plus kilka - niekoniecznie dobrych - gier third party.

Sytuacja uległa poprawieniu niecałe 2 lata po starcie konsoli, kiedy sprzęt był u szczytu popularności. W maju 2003 w konsolometrze wystawiliśmy GC ocenę 10. Wtedy to na rynek trafiły Metroid Prime oraz The Wind Waker (a więc „znani bohaterowie"), a także Soul Calibur II i Splinter Cell („third party"). Przy okazji - była to jedyna „dycha" w konsolometrze dla tej konsoli. W styczniu i w marcu 2005 roku GC dostał (kolejno) 9 i 9- (m.in. ze względu na premierę RE4). Pojawiło się także kilka „ósemek", ale konsola w większości jechała na „szóstkach". Taka także była średnia ze wszystkich konsolometrów. W sumie zrecenzowaliśmy 218 gier na sprzęt Nintendo. W dniu amerykańskiej premiery konsola kosztowała 199 dolarów, Europejczycy musieli za nią natomiast zapłacić 199 euro.

Szalenie specyficznym tytułem okazał się natomiast Viewtiful Joe, który w PE dostał 7+, a reszta branży za tą pozycją szalała. Równie niecodzienną produkcją było Eternal Darkness. Big N promowało ten tytuł jako alternatywę dla survival horrorów z PS2. Rzeczywiście, udało się zrobić świetną, choć nie pozbawioną wad grę. Ale tyle nie wystarczyło. Strategię inwestowania w horrorki potwierdziło RE4. Nintendo „ugrało" wiele tym tytułem, byłaby to zapewne jedna z najbardziej kultowych gier na GC, tytuł, dla którego ludzie kupowaliby Kostkę na aukcjach przez najbliższe lata. Ale nic tego nie wyszło - konwersja na PS2 i zapowiadany port na PC skutecznie pozbawiły tę grę „kultowości".

Powód konwersji RE4 na PS2 był prosty - Capcom chciało zarobić konkretne pieniądze na przygodach Leona, a GC nie mógł im zaoferować wystarczającej sprzedaży. Około 21 milionów zakupionych konsol przy grubo ponad 110 milionach (a liczba ta będzie rosnąć) „Czarnulek" mówi sama za siebie. Dodatkowo Big N olało sprawę gry w Sieci oraz „gry społeczne" w stylu SingStara (a Donkey Konga pokazało, że nisza jest). Na GC spokojnie można było skonwertować każdą grę z PS2, ale ograniczenia w nośniku, mała sprzedaż oraz postrzeganie GC - mimo starań Nintendo - jako urządzenia „dla dzieci", skutecznie pogrzebało ten potencjał. Jest taka anegdota: kiedy developerzy Hitman: Contracts byli gośćmi w programie Giga Games, zapytano ich, czemu Hitman nie pojawił się na GC. Odpowiedź była prosta: „Bez problemu zrobilibyśmy tę wersję, ale po prostu się nie opłaca". Developerzy porzucili „Kostkę", a Nintendo - nawet będące legendą samą w sobie - nie mogło temu zaradzić. ☐ [dżujo]

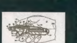
Top 10 gier bazując na ocenach w PSX Extreme (ocena w nawiasie), serwisie Gamerankings.com oraz „ponadczasowości" tytułów, skupiając się w większości na grach, które wyszły jedynie na GC (nie zmieściły się: Mario Kart Double Dash!, Pikmin 2 i Donkey Konga - siekiery wysyłajcie na adres redakcji):

top10 GC

1. The Legend of Zelda: Twilight Princess	(9)
2. The Legend of Zelda: The Wind Waker	(9+)
3. Resident Evil 4	(9+)
4. Metroid Prime	(9+)
5. Metroid Prime 2: Echoes	(9)
6. Resident Evil	(9)
7. Eternal Darkness: Sanity's Requiem	(8)
8. FX Zero	(8+)
9. MGS: Twin Snakes	(8+)
10. Super Mario Sunshine	(8+)

PIGUŁA

Patentowy koszmar



Ameryka to dziwny kraj. Niedawno pewna firma oskarżyła Nintendo o naruszenie jednego z patentów, dotyczącego "urządzenia elektronicznego obsługiwanego za pomocą triggera (cyngla)". Zdaniem przedstawicieli pokrzywdzonej korporacji Nintendo naraziło ją na zmniejszenie lub nawet utratę zysków. Przypomnę, że z podobnej przyczyny Microsoft nie mógł wyposażyć pada od Xboxa w klasyczny krzyżak. [kilu]

Wiiloty nie będą latać

Choć Nintendo wciąż utrzymuje, że oryginalna wersja strapa na nadgarstek przy Wiilocie była wystarczająco wytrzymała (z czym w pełni się zgadzam), europejski oddział firmy uruchomił program wymiany pasków na solidniejsze (w które wyposażone są też wszystkie późniejsze serie konsol, które trafiły na rynek). Nowy strap ma zaczep o grubości 1 mm (oryginalny miał 0,6 mm). By go otrzymać, wystarczy zarejestrować się na stronie http://wii.nintendo.co.uk/6315.html. Ach, byłbym zapomniał - trzeba być przy tym mieszkańcem jednego z kilku największych europejskich państw. [czyli szóste największe państwo Unii Europejskiej się łapie? - kor.] [kilu]

Wii Sports 2?

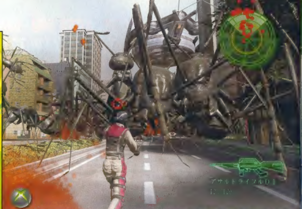
Druga już dziś plotka - zdaniem serwisu NGC France Nintendo tworzy sequel Wii Sports. Miałyby się w nim znaleźć takie dyscypliny jak pływanie, koszykówka i jazda konna. [kilu]

Pila

Microsoft świątecznym zwycięzcą
Jak donoszą różne źródła, zwycięzcą świątecznej gorączki w USA została konsola Xbox 360 - w okolicach Bożego Narodzenia kupiło ją 2 miliony Amerykanów. Niewiele mniej, bo 1,8 mln konsol sprzedało Nintendo, natomiast z tyłu stawki wlecze się Sony z 750.000 upłynnionych peestrójek. Oficjalnie wynika to z problemów z dostawami, ale reporterzy jednego z serwisów internetowych przebadali sprawę głębiej. Co się okazało - w wielu miejscach PS3 zalegało na półkach, w przeciwieństwie do Wii, z którego nabyciem były spore problemy. [koso]

Virtua Fighter 5 również na X360!
Kolejny dylemat dla tych, którzy mieli zamiar kupić PS3 z uwagi na bijatyki ukazujące się ekskluzywnie na tę konsolę. Virtua Fighter 5 pojawi się nie tylko na maszynie Sony, ale i na Xboxie 360. I to już w lecie! Oby tylko szybka konwersja nie wiązała się z niedoróbkami. Co smutne i zastanawiające, Sega wyklucza tryb online, rzekomo z powodu lagów i braku możliwości przeniesienia w 100% grywalności z wersji arcade w Sieć. Co ciekawe, to samo źródło, które informowało o VF5 na X360 (gdy jeszcze brzmiało to jak głupia plotka), mówi teraz o trzystasześćdziesiątkowym Tekkenie 6! [koso]

OBSTAWIAJ,
HARRY,
OBSTAWIAJ!
ALE JAKI NUMER?
STRZELAJ W CIEMNO!
XBOX 360
Konsolometr
kondyc
w m ącu



EARTH DEFENSE FORCE X

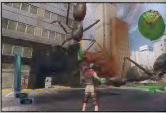
Developer: Sandlot **Wydawca:** D3 Publisher **Data wydania:** pierwszy kwartał 2007

Każda japońszczyzna na Xboxie 360 cieszy. Przynajmniej z początku, czysto teoretycznie, kiedy jeszcze nie mamy okazji samodzielnie przetestować danego tytułu i stwierdzić: a) że gra jest jednak mierna; b) że jest aż nazbyt japońsko; c) że niby jak kierować tym żelkiem? Są też oczywiście warianty „d" i „e", odpowiadające

bardziej optymistycznym reakcjom, i mamy nadzieję, że właśnie któremuś z nich najbliższy będzie Earth Defense Force X. W końcu któż z nas nie lubi potężnych insektoidalnych przybyszów z obcej planety, pokaźnego zestawu giwer służących do przetrzebiania tych pierwszych i akcji tak intensywnej, że obsługujące pada dłonie błagają o jakąś krótką przerwę na KitKata? Brzmi nieźle? EDFX jest tak naprawdę trzecią odsłoną serii (poza Japonią raczej nie zaistniała). Podstawową zasadą, która rządzi rozgrywką, jest absolutna demolka - zniszczyć możemy nie tylko wrogów, ale i budynki, pojazdy czy mosty. Z każdym kolejnym levelem przeciwników przebywa, niektórzy z nich zaczynają rozmiarami przypominać pokaźny wieżowiec, a beztroski klimat strzelania nabiera rumieńców.

Oczywiście w masowej eksterminacji najfajniejsze jest to, że wspiera nas w niej olbrzymi arsenał. Pisząc „olbrzymi" ani trochę nie przesadzam, bowiem w Earth Defense Force X znajdziemy blisko 400 wariacji 7 różnych kategorii broni. Szkoda natomiast, że naraz będzie można mieć jedynie dwie. Pewne jest, że spluwy ani przez moment nie będą stygły - przez ekran non-stop będą się przewijać dziesiątki mrówkopodobnych maszkar i innego robactwa, wrednym skrzekiem prosząc się o serię między czułki. Ale niby dlaczego mielibyśmy odmówić? Zestaw ponad 50 leveli zapewni sporo intensywnej zabawy, zwłaszcza gdy przy drugim padzie usiądzie kolega. Kooperacja (niestety, tylko offline) na split-screenie to świetna rzecz, zwłaszcza w przypadku tak bezmózgiej pozycji.

Druga część EDF ukazała się na PS2 jako budżetówka i zrobiła dość pozytywne wrażenie (jak na tytuł z tej kategorii cenowej oczywiście). Trudno liczyć, że na platformie MS gra urośnie nagle do rangi konkurenta dla Lost Planet, ale na pewno można się spodziewać intensywnego strzelania przy akompaniamencie roztrzaskiwanych chitynowych pancerzyków. ☐ [koso]



PIGUŁA

Sega + "Obcy" = ?
Sega jakiś czas temu nabyła prawa do filmowej serii "Obcy", teraz nadeszła pora na konkretne działania. Niebiescy powierzyli developing dwóm firmom - Gearbox Software stworzy shootera FPP (argh, już mam ciarki!), a Obsidian Software weźmie na warsztat RPG. Gearbox jest znany chociażby z Brothers in Arms, realia strzelanek kuma więc dobrze, choć mam nadzieję, że "Obcego" nie przerobi na taktyczne i rozważne wyczekiwanie za murkiem. Z kolei Obsidian współtworzyło Neverwinter Nights 2 oraz Star Wars: Knights of the Old Republic 2, zatem tu również mamy właściwe osoby na właściwych miejscach. Premiery obu tych ciekawie zapowiadających się produkcji nie nastąpią na pewno w tym roku, ale trzymamy rękę na pulsie i gdy tylko pojawi się konkretne info, napiszemy o nich więcej. Aha - obie gry trafią zarówno na Xboxa 360, jak i PS3. [koso]

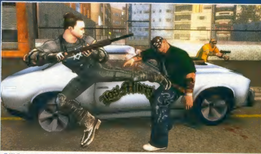
RE5 jeszcze się porobi
Garść detali na temat majaczącego na horyzoncie Resident Evil 5. Gra ukaże się najwcześniej w 2008 roku, co nie jest zaskoczeniem. Już teraz możemy typować, że "piątka" będzie jedną z najpiękniejszych gier na Xboxie 360 i PS3 - developer przykłada olbrzymią wagę do stałego framerate'u (60 fps-ów), realistycznej mimiki postaci oraz animacji. Jeszcze bardziej zwiększy się interakcja z otoczeniem, a na najbardziej intrygujący element gameplayu wyrasta wpływ temperatury na grę. Oddziaływanie gorąca i zimna na poczynania naszego bohatera może po raz kolejny, po rewolucyjnym RE4, zmienić oblicze serii. Na to liczymy! [koso]

CRACKDOWN

Developer: Real Time Worlds **Wydawca:** Microsoft **Data wydania:** 23.02.2007

Miasto podzielone na wyspy, pełna swoboda działania, duża interakcja z otoczeniem, możliwość wożenia się różnorakimi furami, wojny gangów, rozwijanie umiejętności głównego bohatera, a do tego ponad 100 licencjonowanych utworów, nieco komiksowa stylistyka i możliwość generowania niesamowitego chaosu na ulicach wirtualnej metropolii - brzmi znajomo? A gdy jeszcze dodam, że za Crackdown wziął się David Jones, człowiek odpowiedzialny za takie tytuły jak Lemmings, czy Grand Theft Auto, to z pewnością wielu z Was dozna uczucia, które udziela się prosiakom gdy natrafią na trufla - zwłaszcza że nowsza wersja gry, która wpadła w nasze łapki, nie dość, że prezentuje się znacznie lepiej niż to co przedstawiono w Barcelonie, to w dodatku jest w pełni spolonizowana!

Gwoli przypomnienia, w Crackdown wcielamy się w agenta odpowiedzialnego za utrzymanie porządku w osadzonym na kilku wyspach futurystycznym mieście Pacific City. Mieście ogarniętym przez chaos i podzielonym na strefy wpływów trzech rywalizujących ze sobą gangów: Los Muertos, The Volk i Shai-Gen, które to gangi mamy, rzecz jasna, wyeliminować. Wybieramy sobie agenta, w którego chcemy się wcielić (ośmiu zakapiorów do wyboru), giwera w dłoń i jazda przerabiać przestępców na wędliny z Constaru!



Walka wręcz, to jeden z fajniejszych patentów w grze. Ciosów jest sporo, przysolić można także z kolby, a kopa sprzedać można także autom i innym przedmiotom, lub po prostu używać ich jako broni - widowiskowa sprawa!

Zabawa jest bardzo prosta i w zasadzie ogranicza się do biegania po mieście i rozwalania oprychów, przejmowania węzłów Agencji z rąk gangsterów oraz eliminowania poszczególnych bossów. Nie ma tutaj fabuły, która poprowadzi nas za rączkę - autorzy postawili na pełną swobodę działań Gracza, a co za tym idzie, sami możemy decydować o tym, co w danej chwili chcemy robić. Tyle że w momencie, gdy całe nasze działanie sprowadza się do strzelania we wszystko co się rusza, trudno ową swobodę uznać za wielkie osiągnięcie. Siła tego tytułu tkwi jednak w czymś innym. Jak już wiecie z poprzedniego numeru, agent, w którego rolę się wcielamy, jest superbohaterem. Trudno stwierdzić, czy koleś jedzie na sterydach, czy też pił za dużo mleka za młodu - faktem jest, że skacze równie wysoko co pasikonik z grzałką w tyłku, co w połączeniu z dużą interakcją z otoczeniem oraz z możliwościami, jakie niesie ze sobą zawarta w grze fizyka (Havok), daje naprawdę spore pole do popisu. Podniesienie dystrybutora coli i rzucenie go w michę jakiegoś zakapiora nie stanowi większego problemu, a w miarę jak rosną nasze umiejętności, możemy odstawiać masę innych wykręconych akcji - ot, np. podnieść samochód, rzucić go w kierunku atakującej nas bandy i rozwalić go nad nimi z wyrzutni rakiet. Skakanie po parapetach i dachach budynków również z czasem nie stanowi większego problemu - jakieś nieślubne dziecko Hulka i Spidermana, czy co? Z komiksami gra ma zresztą nieco więcej wspólnego, bo konwencja, na jaką zdecydowali się autorzy, znalazła odzwierciedlenie w grafice. Ciężko przegapić wszechobecny cel-shading, który jest jednak na tyle delikatny, że nadając odpowiedni klimacik nie upraszcza innych aspektów grafiki. W konsekwencji gra prezentuje się całkiem nieźle, a doskonale odwzorowane wybuchy, niezły system uszkodzeń pojazdów i ciekawe efekty świetlne dostarczają dodatkowego smaczku.

Niestety, nie wszystko jest tak różowe. Przede wszystkim zawiodą się wszyscy ci, którzy nastawiają się na grę równie rozbudowaną co GTA. Crackdown jest przede wszystkim strzelanką - widowiskową, z fajnymi patentami, ale i nieco monotonną. Rozwijanie postaci daje sporo radochy, mayhem jaki możemy wywoływać również jest niczego sobie, ale brakuje jakiegoś spoiwa, które łączyłoby wszystkie elementy w większą całość - a takim spoiwem powinna być fabuła, której w Crackdown brak. Rozwalamy bossów i gangi bez wyraźnego celu - OK, mamy oczyścić ulice Pacific City, ale samo rozwalanie wszystkiego co się rusza szybko się nudzi. Ciężko się identyfikować z bezimiennym agentem, który ciągnie za cyngiel bez wyraźnego powodu. Nie ma też misji dodatkowych (poza wyścigami), bo jak wiadomo gra stawia na swobodę działań. Trochę szkoda, że praktycznie cała zabawa ogranicza się do strzelania i skakania po budynkach - grając w dzieło Real Time Worlds odnosiłem cały czas wrażenie, że czegoś tej grze brakuje i że jej potencjał - naprawdę spory - nie został w pełni wykorzystany. Do tego dochodzi sporo różnorakich baboli - od tych dotyczących sterowania, przez problemy z dźwiękiem, po irytującego narratora. Liczę jednak, że w ostatecznej wersji kwestie te zostaną rozwiązane oraz że więcej frajdy przyniesie tryb multi (którego nie mieliśmy okazji jeszcze testować). Najlepiej jednak Crackdown sprawdzić empirycznie, bowiem gdy czytacie te słowa, wersja demo powinna się już znajdować na Marketplace. □ [Ural]

OCENA WSTĘPNA: 8-

Świszczące kule, wybuchy, skakanie po dachach - to chleb powszedni w pracy każdego agenta.

Rekwirowanie fur w imieniu prawa to podstawa!

Agent miota autami równie skutecznie, co kibic piłkarski rolkami papieru toaletowego na meczach polskiej ekstraklasy!

WCALE NIE JEST TAK ŹLE BYĆ **POLSKIM GRACZEM** - U NAS CRACKDOWN **PRZYNAJMNIEJ SIĘ UKAŻE**. W NIEMCZECH JUŻ NIE, BO NIBY ZBYT BRUTALNY. I COŚ W TYM JEST, BO **TRUP SIEJE SIĘ GĘSTO**, A AKCJA JEST BEZUSTANNA. ALE **DO GTA-KILLERA JESZCZE DALEKO**.

Piła

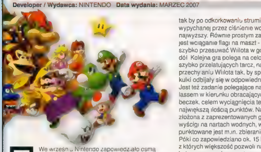
Wiiiiiiiii
KOLEJNY FANBOJ SIĘ ZNALAZŁ ...
Konsol

A w marcu w Europie...
Nintendo ujawniło list tytułów (1st i 3rd party dev), które ukażą się na Wii w pierwszym kwartale 2007. Oto one. Wario Ware. Smooth Moves (12 01), Excite Truck (16 02), Baja Racing (luty), Disney's Chicken Little: Ace in Action (luty). Wing Island (23.03). Bionicle Heroes (23.03), SSX Blur, Mario Party 8, Tiger Woods PGA TOUR, Bust a Move Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2, Disney's Meet the Robinsons, Sonic and the Secret Rings, Teenage Mutant Ninja Turtles (wszystkie ukażą się w marcu). Poza tym w I kwartale wydane zostaną. Heatseaker, Metal Slug Anthology, Mortal Kombat: Armageddon, Rampage Total Destruction, The Ant Bully, The Grim Adventure of Billy and Mandy, Impossible Mission, Avatar. tLoA, Leaderboard Golf, Puzzle Balls, Tennis Masters oraz Blazing Angels Squadrons of WWII. Najważniejszym z tych tytułów jest niewątpliwie Wario Ware, którego recenzję przeczytacie prawdopodopnie za miesiąc. [kilu]

Freeloader dla Wii
"Wii nie ma blokady regionalnej" - twierdziło swego czasu Nintendo. "Wii ma blokadę regionalną" - usłyszeliśmy nieco później. I pojawił się problem, bowiem ściąganie gier z USA czy Japonii to dziś dla wielu chleb powszedni. Na ratunek zamierza im przyjść Datel, pracujący nad nową wersją Freeloadera. Pozostaje mieć nadzieję, że Nintendo przymknie oko na ten proceder i nie będzie blokowało programu w nowych wersjach softu. [kilu]

MARIO PARTY 8 Wii

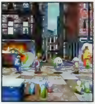
Developer / Wydawca: NINTENDO **Data wydania:** MARZEC 2007



We wrześniu Nintendo zapowiedziało ósmą (lub jedenastą, jeśli liczyć wersje na GBA, przystawkę e-Reader oraz dostępną wyłącznie w Japonii wersję z automatów) część Mario Party. Seria ta jest u nas niedoceniana, a szkoda, bo ta planszówka w wydaniu elektronicznym, ze zwariowanymi zręcznościowymi mini-grami potrafi rozkręcić każdą imprezę.

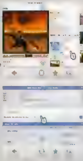
Nowy kontroler dał autorom zupełnie nowe możliwości. W listopadzie w Japonii zaprezentowano demo zawierające sześć przykładowych gier, dających przedsmak tego, co zawierać będzie finalna, planowana na marzec (Europa) wersja. Najprostsza z gier polega na jak najszybszym potrząsaniu butelką wody gazowanej, tak by po odkorkowaniu strumień wypychanej przez ciśnienie wody był jak najwyższy. Równie prostym zadaniem jest wciąganie flagi na maszt - wystarczy szybko przesuwać Wiilota w górę i w dół. Kolejna gra polega na celowaniu do szybko przelatujących tarcz, następna na przechylaniu Wiilota tak, by spadające kulki odbijały się w odpowiednią stronę. Jest też zadanie polegające na rzucaniu lassem w kierunku obracających się beczek, celem wyciągnięcia tej z największą ilością punktów. Najbardziej złożona z zaprezentowanych gier to wyścigi na nartach wodnych, w których punktowane jest m.in. zbieranie monet. Póki co zapowiedziano ok. 15 konkurencji, z których większość pozwoli na jednoczesną zabawę czterem graczom. Do wyboru będzie 14 postaci (w tym dwie nowe) oraz 8 różnych plansz w sceneriach typowych dla Nintendo (nazwy typu DK's Treetop Temple czy Goomba's Booty Boardwalk mówią same za siebie).

Pozostaje mieć nadzieję, że w pełnej wersji konkurencji będzie dużo więcej. Rayman Raving Rabbids miał ich kilkadziesiąt, lecz jego słabą stroną był kiepsko zorganizowany multiplayer. Ten w Mario Party 8 na pewno nie zawiedzie - wszak to kwintesencja gry. ☐ [kilu]



PIGUŁA

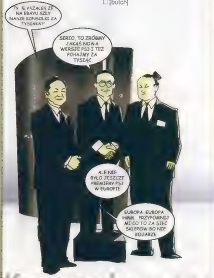
Surfuj z Operą
W połowie grudnia Nintendo [illegible] zapowiedziało upublicznienie wersji beta przeglądarki internetowej Opera. Program udostępniono jeszcze przed świętami. Ściągnąć można go także w Polsce, wystarczy połączyć się z Wii Shopem (by było to możliwe, niezbędna jest zmiana w opcjach kraju z Polski na np. Wielką Brytanię) i wybrać opcję Wii Software. Przeglądarka ściąga się błyskawicznie i równie dobrze działa. Jako że jest to wersja testowa, nie są dostępne żadne opcje, można jedynie przeglądać strony. Adresy wpisujemy za pomocą wyświetlanej na ekranie klawiatury (zwykłej lub takiej jak w komórce), program próbuje przy tym zgadnąć, jakie słowo chcemy wpisać. Nawigacja jest zaskakująco wygodna - stronę można wyświetlać albo w całości (by zajmowała całą szerokość ekranu), albo powiększając wybrany fragment za pomocą przycisków +/-. Program wyświetla bez żadnych opóźnień czy większych przycięć nawet bardzo złożone witryny (choć jest kilka wyjątków). Co nie mniej ważne, obsługuje niezwykle popularny serwis Youtube, a także oczywiście aplety java i flash (działa spora część gier we flashu). Wady: brak polskich znaków, możliwość otwierania tylko jednej strony na raz (Opera na PC pozwala na przeglądanie wielu stron jednocześnie; na Wii prawdopodobnie nie będzie to możliwe ze względu na mniejszą ilość pamięci RAM), czarna ramka wokół ekranu oraz brak obsługi myszki i klawiatury (w końcu konsola ma dwa porty USB). Zapewne część z tych niedogodności zostanie usunięta w wersji finalnej, która będzie dostępna (za darmo) w marcu. Posiadacze telewizorów LCD i plazmowych mają kolejny powód, by zaopatrzyć się w kabel component. [kilu]



Pogodynka
Również w grudniu ruszył serwis pogodowy. Można za jego pomocą sprawdzić warunki atmosferyczne i prognozę na najbliższe 5 dni w największych miastach na całym świecie (z polskich metropolii dostępne są jedynie Warszawa i Kraków). Lokację wybieramy poruszając się po trójwymiarowym globusie i płynnie przybliżając interesujący nas fragment. Efektowne i przyjemne, choć raczej mało przydatne. Pod koniec stycznia ruszyć ma bardziej praktyczna usługa - serwis informacyjny BBC (na polską wersję raczej nie liczcie). Oczywiście obie usługi wymagają połączenia z Internetem. [kilu]

Tomorrow
5-DAY FORECAST
MON
Back

Co i kiedy dla Europy?
Na świat trafił interesujący wyciek (podobno z pewnego źródła) w temacie startu PS3 na naszym kontynencie oraz nowego firmware'u który będzie temu towarzyszył Prawdopodobna data premiery to 03.03.2007, chociaż możliwe są także 2 i 9 marca W tym samym czasie w sklepach pojawić się ma kamerka do PS3 - HDip Camera, czyli odpowiednik xboxowego Live Vision. Na tym jednak koniec firmowych akcesoriów - jak twierdzi "donos". Sony nie jest zainteresowane produkcją headsetów, myszek czy klawiatur, nie będzie także licencjonowanego kabla VGA. Główny powód to produkty firm konkurencyjnych po bardzie atrakcyjnych cenach - Sony nie ma ochoty na walkę rynkową w tym sektorze. Także w marcu ma jakoby ruszyć SingStore rozszerzenie PlayStation Store dedykowane wyłącznie serii SingStar, z utworami, tapetami i innymi bajerami do ściągania. Tymczasem nowy firmware przyniesie podobno, oczekiwany multi-tasking (w tym możliwość konferencji audio/video podczas grania i korzystania z menu konsoli) nowe tryby wyświetlania menu XMB, nowe animacje dla playera muzyki, nowe opcje przeglądania fotek, usprawniony download z PS Store oraz nowe funkcje dostępowe dla Remote Play - dostęp do PS3 będącej w Sieci za pomocą PSP oraz Internetu. Typowo rynkowe już info mówi o tym, że wersja 20 GB może być praktycznie niedostępna w Europie, ale za to cena PS3 60 GB może być niższa niż zakładano Specjalnie dla nas w Europie ruszył już także serwis, który pozwala sobie zaklepać PlayStation Online ID, jakim będziemy się posługiwać w Sieci. Znajdziecie go pod adresem https://account.np.ac.playstation.net/ ☐ [butch]


TY SŁYSZAŁEŚ ŻE NA EBAYU SZŁY NASZE KONSOLKI ZA TYSIAKA?
SERIO, TO ZRÓBMY JAKĄŚ NOWĄ WERSJE PS3 I TEŻ PCHAJMY ZA TYSIĄC
ALE NIE BYŁO JESZCZE PREMIERY PS3 W EUROPIE
EUROPA EUROPA HMM. PRZYPOMNIJ MI CO TO ZA SIEĆ SKLEPÓW BO NIE KOJARZĘ

Konsolometr

PS3

GRAN TURISMO HD

Developer: Polyphony **Data wydania:** nieznana

Eksperymenty mają to do siebie, że dobrze służą ogółowi. Eksperyment pod kryptonimem Gran Turismo HD na PS3 okazał się niezwykle pożyteczny Ale po kolei .. Sięgając pamięcią wstecz, przypominam sobie, jak najarałem się na zaimplementowany widok FPP i piękne deski rozdzielcze niczym w Test Drive. Unlimited – taką nowinkę przyniosła garść screenów, które kilka miesięcy temu pojawiły się w Sieci. Niestety, w wersji demo na próżno szukać tego jakże oczekiwanego od GT „ficzera" Dlaczego? Programiści porzucili prace nad GT HD, prawdopodobnie w obawie przez linczem, na rzecz pełnoprawnego GT5. Natomiast HT HD, jako że jest gotowe, można ściągać z Sieci za darmo. Koniec głupich wizj dokupowania pojedynczych fur i tras. Ufff..

Demko nie zaskoczyło mnie rozmachem – zaledwie jedna trasa (The Eiger Nordwand), na szczęście ciekawa: pętla mierząca ok. kilometra, w górskich klimatach, ze wzniesieniami, licznymi zawijasami. W trybie Time Attack łykasz furę i ta-da! musisz zaliczyć okrążenie w określonym czasie. Jeśli dokonasz tej sztuki, odblokowujesz kolejne fury. W demku znalazło się łącznie 20 samochodów (10 normalnych i 10 stuningowanych), w tym m in : Ferrari 599 '06, Honda Integra Type R '04, Lotus Elise 111R 04, Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05, Toyota Celica GT-Four Rally Car '95 I teraz ciekawostka – po odblokowaniu wszystkich fur pojawia się nowy tryb, mianowicie Drift, w którym siadasz za kółkiem dowolnego samochodu, tyle że z wyłączoną elektroniką, i wesoło driftujesz. Zadanie polega na wyczesaniu jak największej ilości punktów na jednym okrążeniu, przy czym premiowane są jedynie akcje zakończone pełnym sukcesem, tj bez klepy. Hmm, delikatnie można rzec o odpowiedniku punktów Kudos z PGR-a. Jak się bawiłem? Nieco arcade'owe poślizgi w GT to w sumie nowość i ciężko było mi się przyzwyczaić szczególnie że hamowanie przed zakrętem odbywa się w ramach symulacji, jednak ogólnie – jako przerywnik – było w porządku, za to bez rewelacji.

Grafika .. Co tu dużo gadać – tytuł GT HD jest bardzo wymowny To, co ujrzałem na ekranie redakcyjnego LCD 720p, przerosło moje najśmielsze oczekiwania! Oczekiwałem bowiem, że ujrzę mocno podpakowane GT4, w HD, ujrzałem zaś GT4 w HD, ale nie podpakowane!!! Generalnie wstyd. Bump-mapping na powierzchni drogi nie uległ zmianie względem „czasów PS2", otoczenie jest niezwykle puste i wykonane kompletnie na odwał się (przebrzydłe, pasy trawy sterczą niczym atrybut Inspektora Erektora), zaś chłopki okupujące zbocza i wyznaczone rewiry za barierkami to prawdziwa żenada w HD. Aliasing walący po gałach niczym nie zaskakujące modele samochodów, na szczęście framerate trzymający stałe 60 fps'ów – oto kilka słów nt. wykonania. Doprawdy gdyby ta gra ukazała się i kosztowała grube pieniądze – turlałbym się ze śmiechu

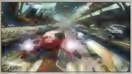
Łudziłem się do tej pory, że GT HD przyniesie mimo wszystko powiew świeżości, choćby widok FPP. Ale nie – zaimplementowano nawet te same sample silników i pisków opon (już chce mi się rzygać na ich dźwięk), uszkodzeń jak nie było tak nie ma itd Nieważne, bo wszystko dobrze się skończyło. GT HD to już tylko ciekawostka dropsa – nie zostanie wydana Oczywiście każdy szanujący się fan wyścigów ściągnie to darmowe demko z Sieci (PlayStation Network), pogra i pewnie otrze pot z czoła, który powstanie na myśl, że taki kapiszon mógł zostać oficjalnie wypluty na rynek. Polyphony, weź się wreszcie do roboty! Chcemy miażdżącego GT5, bo jak nie, to.. to.. będziemy szarpać tylko w drugą Forzę na 360-tce. (..) Oceny nie wystawiam, bo za mało tu gry w grze, a grafika to takie.. no, trzeba przyznać „mocne 5" LOL! Ale Gamera i tak jest posikany ze szczęścia. Fanboy.☐ [HIV]

FINAL FANTASY XIII
FINAL FANTASY VERSUS XIII

Developer/Wydawca: Square Enix **Data wydania:** nieznana

Stało się już tradycją, że pod koniec roku w Tokio odbywa się impreza poświęcona najbliższym premierom gier wideo oraz mangi i anime. Nie inaczej było w grudniu 2006, kiedy Square Enix, Nintendo oraz Sony zebrały się w jednej hali, by w ramach Jump Festa przedstawić trailery nadciągających tytułów. Szczególnie interesująco wypadły pierwsze cząstki informacji (po tych udzielonych na E3), dotyczące obu szykowanych na PS3 odsłon Final Fantasy XIII.

Jeśli chodzi grę wiodącą w projekcie, a więc samo FFXIII (bez podtytułu Versus), to ujawniono kilka nowych szczegółów, które zapewne będą fundamentem całego tła fabularnego tej gry. Filmik, który można było obejrzeć na zamkniętym pokazie, rozpoczynał się od ujęć potężnego podniebnego miasta,



zwanego Cocoon. Ów lewitujący nad ziemią świat używa potęgi Kryształów do obrony przed zagrożeniami ze strony mieszkańców właściwej ziemi, o nazwie Pulse, czyli tych wszystkich, którzy nie mieli szczęścia załapać się na olbrzymią fruwającą platformę. Ta znakomita rola magicznych kryształów dla tego świata wyjaśnia nazwę całego projektu Square Enix, czyli Fabula Nova Crystallis. Po pewnym okresie rozwoju świat Cocoon poczuł się zagrożony ze strony mieszkańców ziemi, a niektórzy obywatele latającego miasta z niewyjaśnionych przyczyn uciekli

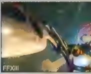
DOROSŁA, MROCZNA, NIETUZINKOWA - TAK NAJKRÓCEJ MOŻNA OKREŚLIĆ FABUŁĘ **DWÓCH TYTUŁÓW Z PROJEKTU FABULA NOVA CRYSTALLIS. SQUARE** ENIX NARESZCIE UJAWNIŁO PIERWSZE OFICJALNE FAKTY DOTYCZĄCE FFXIII

FF VERSUS XIII

na ziemi, do Pulse. Taka sytuacja zaniepokoiła władze podniebnej wyspy, które decydują się na ostateczne zniszczenie wrogiego świata. Tutaj zaczyna się rola heroiny, którą oglądamy na filmikach od czasu E3, a której oficjalny pseudonim brzmi Lightning. To właśnie ta dziewczyna ma zakończyć egzystencję naziemnego świata i prawdopodobnie Gracz będzie jej w tym pomagał (byłoby to miłą odskocznią od kolejnej humanitarnej misji w jRPG!). Square Enix ujawniło, że Lightning porusza się w tak oszałamiającym tempie oraz ma nadludzką zwinność dzięki specjalnemu urządzeniu, które podarowały jej władze zaawansowanego technicznie Cocoon. Czy jest

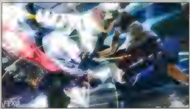
to uzasadnienie bullet-time'owego zwolnienia animacji podczas wyboru komend przez Gracza? Póki co można snuć tylko domysły co do charakteru walki, bo nadal czekamy na jakiś grywalny kawałek kodu.

Podobna sytuacja jest z FF Versus XIII. Jedyne, co można było ujrzeć na Jump Festa w temacie tego dodatku do wiodącego tytułu w Fabula Nova Crystallis, to rozszerzona wersja trailera znanego już z E3. Gra osadzona jest w znacznie bardziej realistycznym świecie, bo teren, po którym porusza się bohater, przypomina współczesny Nowy Jork lub Tokio. Gdzieś w owym obszarze ma być przechowywany „ostatni Kryształ", którego strażnikiem jest jego „król", czyli tajemniczy jegomość z trailera. Po krótkim ujęciu na tronie strażnik Kryształu zostaje odeskortowany w pewne miejsce, gdzie rozpoczyna



batalię z grupą żołnierzy. Przy okazji tej rzezi żołdaków, krew bogato oblewa otoczenie, co jest dosyć odważnym posunięciem jak dla Square Enix. Ekipa developerów od Kingdom Hearts i przemoc? Może być ciekawie!

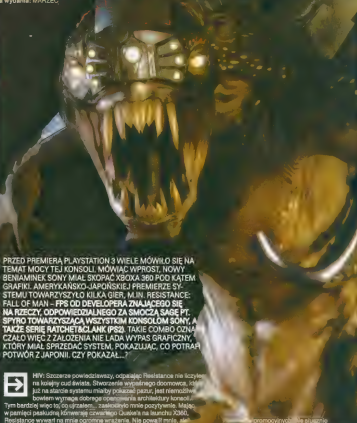
Wygląda na to, że dostaniemy dwa bardzo klimatyczne i dorosłe tytuły, które nie będą stronić od nietuzinkowych rozwiązań fabularnych. Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że Versus ma być spojrzeniem na akcję FFXIII z drugiej strony barykady, a więc z punktu widzenia mieszkańców ziemi, którzy nie są tak zaawansowani technicznie (stąd współczesny nam wygląd metropolii), ale mimo wszystko starają się odeprzeć atak Cocoon i groźbę unicestwienia, którego symbolem jest dziewczyna o pseudonimie Lightning. ☐ [Zax]



Od graczy dla graczy!
SPRZEDAŻ konsol i gier
WYMIANA gier
REGENERACJA płyt z grami
TURNIEJE 24 h/dy [illegible] w Pro Evolution Soccer 6
[illegible] - konsola!
[illegible]
Xbox360 Game Arena
www.xboxarena.pl
Zabrze, pl. Teatralny 12
(pasaż handlowy PLATAN)
tel. kom.
[illegible]

RESISTANCE PS3
FALL OF MEN

Developer: INSOMNIAC **Wydawca:** SCEE **Data wydania:** MARZEC



Zanim zaczniecie czytać dyskusję Butchera HIVa, dotyczącą wykonania Resistance FoM.

WARTO WIEDZIEĆ

...o jednej z najlepszych launchowych gier na PS3

Z KIM WALCZYMY?

Lipiec 1951, ostatnie 20 lat obca rasa Chimera zdobywała tereny Rosji, infekując ludziom wirusa i jako mutantów kaptując do swych oddziałów - teraz posuwa się wgłąb Europy. Ostatni bastion oporu to Wielka Brytania

KIM STERUJEMY?

Któż mógłby ratować świat, jeśli nie amerykański twardziel? Sierżant Nathan Hale przybywa na Wyspy, aby wspomóc brytyj[illegible] oddziały w walce z najeźdźcą. Jakie tajemnice Obcych uda wywlec na światło dzienne? Czy ludzkość zwycięży?

BAJER TKWI W...

[illegible] ale przydatny[illegible] arsenale pełnym zabawek na każdą okazję różnorodnych lokacjach dobrze oddających wojenny chaos oraz niezłych wizualiach (w tym design kreatur)

DOPASIONY MULTIPLAYER

40 typa na jednej mapie to póki co konsolowa rzadkość - tutaj śmiga bez problemu. Dwie strony konfliktu, wielkość map skalowana do ilości Graczy, system rang, klany, ciekawe tryby i bogate statystyki

PRZED PREMIERĄ PLAYSTATION 3 WIELE MÓWIŁO SIĘ NA TEMAT MOCY TEJ KONSOLI. MÓWIĄC WPROST, NOWY BENIAMINEK SONY MIAŁ SKOPAĆ XBOXA 360 POD KĄTEM GRAFIKI. AMERYKAŃSKO-JAPOŃSKIEJ PREMIERZE SYSTEMU TOWARZYSZYŁO KILKA GIER, M.IN. RESISTANCE: FALL OF MAN – **FPS OD DEVELOPERA ZNAJĄCEGO SIĘ NA RZECZY, ODPOWIEDZIALNEGO ZA SMOCZĄ SAGĘ PT. SPYRO TOWARZYSZĄCĄ WSZYSTKIM KONSOLOM SONY, A TAKŻE SERIĘ RATCHET&CLANK (PS2).** TAKIE COMBO OZNACZAŁO WIĘC Z ZAŁOŻENIA NIE LADA WYPAS GRAFICZNY, KTÓRY MIAŁ SPRZEDAĆ SYSTEM, POKAZUJĄC, CO POTRAFI POTWÓR Z JAPONII. CZY POKAZAŁ...?

HIV: Szczerze powiedziawszy, odpalając Resistance nie liczyłem na kolejny cud świata. Stworzenie wypaśnego doomowca, który już na starcie systemu miałby pokazać pazur, jest niemożliwe, bowiem wymaga dobrego opanowania architektury konsoli. Tym bardziej więc to, co ujrzałem... zaskoczyło mnie pozytywnie. Mając w pamięci paskudną konwersję czwartego Quake'a na launchu X360, Resistance wywarł na mnie ogromne wrażenie. Nie powalił mnie, [illegible] porównując rzeczone doomowce – Resistance wygląda [illegible]

Butcher: Ja, przyznam szczerze, liczyłem na trochę więcej niż dostaliśmy. Oczywiście oczekiwanie poziomu Gears of War byłoby utopią - w końcu to druga generacja na X360, a w przypadku PS3 mamy do czynienia z tytułem startowym. Ale jakoś cały ten hype lekko mi się udzielił: od momentu zetknięcia się z Resistance na E3, przez kolejne zapowiedzi, filmy, informacje, wywiady - chyba podskórnie oczekiwałem małego cudu, mając w pamięci, że Insomniac zaczynało od FPP (Disruptor), a ich Ratchet & Clank to klasa sama dla siebie. Spotkanie z produktem finalnym zamiast „uczty" okazało się raczej standardowym „posiłkiem".

HIV: In plus trzeba zaliczyć design potworów oraz dostępnych rodzajów broni. Maszkary wyskakujące pod lufę są fikuśne, dosyć charyzmatyczne, aczkolwiek brakuje im polygonów, w efekcie czego są nieco kanciaste. Doczepić można się również do ich animacji – jest zbyt koślawa. Gdyby do sesji motion capture zatrudnić Ścierę, developer miałby zgrabowane naturalne „ruchy kosmity", czyż nie;)?

Butcher: To na pewno - pytanie tylko, ilu Graczy zniosłoby tak okrutny widok. Zbytni realizm mógłby odrzucać od tej gry, pewnie dlatego zrezygnowali, hehe;). Ale żarty na bok - dostępny w grze arsenał był „oczkiem w głowie" Insomniac, zresztą zboczenie to zostało im jeszcze z czasów Ratcheta. Tak pomysłowe, a jednocześnie użyteczne giwery to dzisiaj rzadkość w FPP. Wielu twórców idzie na łatwiznę, wzorując się na rzeczywistych pukawkach. To samo tyczy się przeciwników - producent z dumą prezentował je od samego początku, ich wizerunki epatowały brutalnością już od pierwszych [illegible] promocyjnych, [illegible] słusznie zauważył[illegible] - poza świetnymi rykami, ich ciałom brakuje trochę polygonów. Nie grzeszą też bogactwem szczegółów, na które aktualnie kładzie się coraz większy nacisk - bo takie możliwości daje przecież nowa generacja. Jednostki Chimera są przez to mało wyraziste i w sumie mało efektowne, gdy przyjrzymy się im z bliska. Zabawny przy tym jest fakt, że pokuszono się o taki detal, jak możliwość odstrzelenia zwłokom jakichś rurek na ciele. Ale OK, nie szukajmy dziury w całym - ważne, że w świecie gry potwory spełniają swoją rolę z nawiązką.

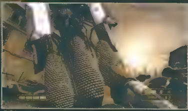
HIV: O tak, i w tym kontekście ich koślawe ruchy zdają się być w pełni uzasadnione;). Tyle że często nie przystają do całkiem ładnego otoczenia. W ogóle cała gra jest dziwnie „nierówna" – niektóre etapy pokazują wyraźnie, że developer miał pomysł i przysiadł do roboty (np. zdobywane wzgórze), w innych zaś poszedł na łatwiznę i zaserwował sztampowe korytarze, oświetlane całkiem ładnie symulowaną wiązką z latarki, nie licząc braku generowanych cieni. Ogólnie można odnieść wrażenie pustki – otoczenie jest zwykle zbyt sterylne.

W grze nie brakuje hardkora i chlapiącej juchy - o ile nie uległa ona ocenzurowaniu przez naszą konsolę. Strzeżcie się japońskiej wersji systemu!

Piła

Butcher: Sęk w tym, że to, co jest mocą tej gry, jest także jej słabością: to kolejny shooter FPP. Ciężko po raz tysięczny „odkrywać Amerykę", gdy przeciętny maniak FPS-ów ma za sobą setki kilometrów korytarzy, tysiące biur, fabryk, dziesiątki zrujnowanych miast, lasy, wzgórza, okopy i mnóstwo innych lokacji. Jeżeli ktoś robi grę wojenną w klimatach urbanistycznych, ciężko mu będzie zaskoczyć czymś publikę. Wtedy warto przynajmniej postarać się o nadanie otoczeniu realizmu - i to moim zdaniem częściowo się tutaj udało. Wojenna pożoga w terenach otwartych straszy na każdym kroku: syf, śmieci, ruiny, płonące wraki - jest dobrze. Ciężko jednak być oryginalnym projektując korytarze:). Część sekcji faktycznie straszy pustką - zwła[illegible]za wnętrza domów.

HIV: I dobrze prawisz, byłby[illegible]skłonny nalać Ci wódki, gdyby nie pewien szkopuł: sz[illegible] korytarze mogą tętnić grozą nie tylko za sprawą zgasz[illegible] światła. Urwana jarzeniówka generująca ruchomy punkt świetlny (vide Doom 3), obdarte ściany, dziury po kulach, gdzieniegdzie wyrwy, pułapki jakieś – choćby wiązki lasera, które można przegapić i uruchomić przez przypadek zamontowany ładunek wybuchowy (vide Half-Life 2). Albo półprzezroczyste, kuloodporne szyby – widać za nimi jakiś ruch, ale sylwetka postaci jest bardzo niewyraźna, nie wiadomo co robić, a serce wie – przyspiesza... Wiesz, niech coś się dzieje... A co powiesz o teksturach? Przyglądając się im z bliska - często się krzywiłem. Nie tego spodziewałem się po teoretycznie tak mocnej konsoli! Wiem, wiem, to jest launch, ale tekstury w Resistance nie powinny prezentować się jak w dobrej grze na PS2, jeno w wysokiej rozdzielczości. Oczywiście Xbox 360 ma już za sobą tę chorobę wieku dziecięcego (przy czym wiele gier zdaje się być chorych), oprawa Gears of War zabija, jednak ja chcę znacznie więcej. Jak sądzisz – czy za ok. rok konsola Sony da radę i pokaże, co to znaczy next-genowa potęga? W końcu to miał być potwór...



Gdy przyjrzeć się otoczeniu z bliska, tekstury mogą nie zachwycać. Ale gra ma swoje momenty i nie brak wizualnych perełek - tak jak w powyższym przykładzie bump-mappingu.

Butcher: Skoro pierwszą rocznicę 360-tki ozdabia takie Gears of War, nie widzę przeszkód, aby za rok nowa Sonka także pokazała pazury - może nawet nastąpi to szybciej, niż się spodziewamy? Zaryzykuję śmiałe twierdzenie, że oceniamy launchowy tytuł PS3, który moim zdaniem - technicznie i graficznie - stoi na równym (lub trochę niższym) poziomie, co większość aktualnych FPS-ów na Xboxa 360. Czyż nie tego właśnie oczekiwali wielbiciele marki PlayStation? Już na starcie roczna przepaść między konsolami zostaje drastycznie (ale nie całkowicie) zredukowana, nie uważasz? Poza nieszczęsnym (dla PS3) GoW i może Lost Planet, nie ma praktycznie produkcji, która w jakiś szokujący sposób bije Resistance na głowę - mówię o Call of Duty 3, F.E.A.R. czy RS: Vegas. Oczywiście - są bardzo ładne, ale czy faktycznie widać po nich, że konsola jest na rynku już rok i developerzy zgłębili jej architekturę? A czy Resistance wygląda na „nowicjusza"? Moim zdaniem nie ma się czego wstydzić.

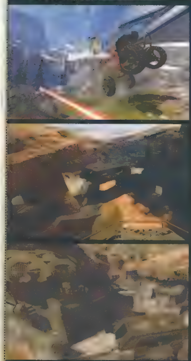
HIV: I tym oto sposobem doszliśmy do porozumienia, bowiem zgadzamy się, że Resistance prezentuje się solidnie, szczególnie jako launch title. Ja jednak chcę więcej. Chcę więcej od tak zacnej konsoli, którą reklamowano jako totalnego wymiatacza graficznego, pogromcę, dominatora na najbliższe lata. Odnośnie wymienionych przez Ciebie gier na X360 - CoD3 jest piękne i płynniutkie, ale nie każda gra będzie wyglądać na 360 tak jak GoW. Mało która będzie... Podsumowując, widząc konwersję Quake'a na X360 nie wierzyłem w ten sprzęt, natomiast po obtrzaskaniu Resistance widzę wyraźnie, że trzecia Sonka dostanie ładne gry, lecz trailer Killzone'a to czyste science-fiction. ☐

UNITED COMPUTERS SERVICE

UNITED COMPUTERS SERVICE

AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87

PSX PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN



Widoczki z High Ground - nowej mapy w multiplayerze. Duchowa następczyni Zanzibar, idealna dla max. 10 Graczy i meczy typu CTF: baza przyklejona do skał, z wieloma możliwymi wejściami do obrony. Atakujący mają Warthoga, obrońcy Ghosta.

HALO 3

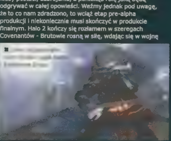
Developer: Bungie **Wydawca:** Microsoft **Data wydania:** jesień/zima 2007

TYDZIEŃ PO WYSŁANIU HALO 2 DO TŁOCZNI, **BUNGIE WIEDZIAŁO, ŻE BALANS W MULTI WYMAGA PATCHA.** PRACUJĄC MIESIĄCAMI PO 18 H/DOBĘ NAD DETALAMI, NIE ZAUWAŻASZ JUŻ DUŻYCH PROBLEMÓW.

Tak właśnie kończy się świat” - stwierdza Cortana w pierwszym trailerze zapowiadającym najgorętszy tytuł 2007 roku. I wszystko wskazuje na to, że świat Halo 3 skończy się z wielkim hukiem - Bungie szykuje kolejnego killera, a dokładnie przemyślana akcja marketingowa rozpoczęła się zaraz po premierze Gears of War, dokładnie w piątą rocznicę narodzin serii. Nowe trailery, screeny, informacje, zapowiedź publicznych beta-testów. Gracze poznali kolejne tajemnice finalnego spotkania ze swym kultowym uniwersum, a hype jest wciąż umiejętnie podgrzewany i utrzymywany przy życiu przez speców od public relations. Podsumujmy najświeższe doniesienia z owego tygla, pełnego [illegible] plotek i domysłów, starając się skupić jednak na potwierdzonych faktach.

Oczywiście ogromna większość aspektów gry wciąż jest ściśle strzeżoną tajemnicą, jednak postanowiono uchylić nam lekko drzwi w dwóch kwestiach: pewnych elementów multiplayera i nowej rasy, którą napotka na swej drodze Master Chief w trybie fabularnym. Zacznijmy jednak od tego, że zakończenie trylogii to hermetyczne zamknięcie całej historii, które będzie najbardziej czytelne i zrozumiałe dla obeznanych z treścią Halo 2. Jednocześnie zawierać ma na tyle informacji kontekstowych i tła dla tamtych wydarzeń, że i nowicjusze (są tacy?) łatwo się odnajdą. Bungie nie ukrywa, że cieszy ich ekspansja świata Halo poza branżę gier (nowele, komiksy, film) jednak sam rdzeń opowieści, który znają tylko Gracze, nie ulegnie wpływom żadnych powstałych w międzyczasie „czynników zewnętrznych”. Referencje będą za to działać oczywiście w drugą stronę - możemy spodziewać się kolejnych „tworów ubocznych” z postaciami, lokacjami czy sprzętem, które widzieliśmy w grach.

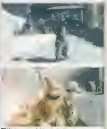
OK, przejdźmy do konkretów - jakie nowe maszkary serwuje nam producent? Brutowie - bo o nich mowa - stali się bohaterami specjalnego filmu, który Bungie ujawniło światu 20 grudnia, ukazując pewne ich cechy, klasy postaci, uzbrojenie, a poniekąd rolę jaką będą odgrywać w całej opowieści. Weźmy jednak pod uwagę, że to co nam zdradzono, to wciąż etap pre-alpha produkcji i niekoniecznie musi skończyć w produkcie finalnym. Halo 2 kończy się rozłamem w szeregach Covenantów - Brutowie rosną w siłę, wdając się w wojnę z oddziałami Elite. Jak wskazują pewne znaki na niebie i ziemi, tym razem ludzkości przyjdzie się sprzymierzyć z Elite, przeciwko wspólnemu wrogowi - Brutom właśnie. Rasa ta - wysuwając się z racji zmian fabularnych na pierwszy plan - ulegnie przekształceniu z głupiego, przerośniętego „mięsa armatniego” w groźnych i wymagających przeciwników. Jak stwierdzają członkowie teamu developerskiego, w poprzednich dwóch odsłonach nie było ku temu okazji - Brutes pojawili się zbyt późno, aby ich odpowiednio wykorzystać, ale teraz zostanie to nadrobione. Wprowadzono trzy klasy postaci: podstawowy żołnierz ma najmniej wypasiony rynsztunek i średnio efektywną broń - przeważnie guna i Spike Rifle. Kapitana poznać po charakterystycznym hełmie z krótkimi „rogami” i fioletowym wdzianku, podczas gdy szef całego zamieszania ma najbardziej reprezentacyjną, złotą zbroję z napierśnikami i naramiennikami, a głowę przyozdabia pokaźny hełm z wystającymi zdobieniami. A co potrafią nasi milusińscy? Przewracanie Warthoga uderzeniem „z bara”, wyrywanie rąk oponentom, deptanie leżących, wyłamywanie szczęki czy śmiertelne „wklejanie” człowieka uderzeniem z rozpędu w ścianę lub skałę to przykładowe możliwości. Niektóre jednostki uzbrojone są w znany już i widziany w H2 potężny młot, który zostawia z trafionego „mokrą plamę”, krusząc go jednym ciosem. Sami także odnoszą widoczne rany - przy odpowiednich trafieniach np. pęka im zbroja lub hełm. Na potrzeby widowiskowych (i trudnych) walk wprowadzono działania grupowe Brutów - poruszają się drużynami i na rozkaz dowódcy podejmują określone akcje, np. wszyscy rzucają w naszym kierunku granaty, co jest nie tylko efektowne wizualnie, ale i groźne. Z marketingowo-medialnych przekazów w temacie Halo 3 można też wyłowić kilka bardziej ogólnych informacji dotyczących różnych elementów gry i kultowego już multiplayera, który - choć wydaje się to niemożliwe - ulega dalszemu szlifowaniu i podrasowaniu. Grudniowa reklama TV Halo 3 przedstawiła nam Shield Grenade - zdetonowany pod nogami Master Chiefa specjalny granat rozpościera wokół niego „jajowatą” tarczę ochronną. Wiadomo już jednak, że „to nie jest to, co wszyscy mają na myśli” - jak stwierdził jeden z producentów na forum Bungie. Nie należy też sugerować



[illegible]

Specjalny trailer od Bungie przedstawił światu nowych Brutów: brutalnych i atakujących grupami. Developer milczy jednak na temat strzelby widocznej na [illegible]

[illegible] nowa giwera bedzie większym rarytasem niż Rocket Launcher w Halo 2. Magazynek pozwala tylko na 4 strzały, ale penetruje kilka celów naraz.



Wstępne projekty postaci Brutów w wersji alpha, z pancerzami i przykładowym uzbrojeniem: wielkim młotem lub podręcznym gunem typu Spiker.

M274 ULATV czyli „Mongoose” nowy, szybki i zwrotny pojazd dwuosobowy, bez uzbrojenia. Łatwy w manewrowaniu, świetnie wchodzi w poślizg. Ale podatny [illegible]

się wyglądem HUD, który można było zobaczyć na filmach z testowania multiplayera przez żołnierzy w Iraku. Pasek granatów na ekranie wskazywał 3 ikony (domysły mówiły o Plasma, Frag i Spike Grenade), jednak to też nic pewnego - może ich być mniej lub więcej w finalnej wersji. Wiadomo natomiast, że teraz zamiast 4 można nosić tylko po 2 sztuki danego rodzaju. Przemodelowaniu uległa podstawowa giwera - MA5C Assault Rifle ma teraz 32 pociski w magazynku (zamiast 60), ale za to zyskał na skuteczności przy większych odległościach. W multi MA5C to defaultowa broń startowa, na tyle skuteczna na krótkich i średnich dystansach, że praktycznie eliminująca potrzebę poszukiwań znanego już Battle Rifle na mapie (także dostępny, jako broń długiego zasięgu). O montowanym na ramieniu Spartan Laser wspominałem kilka tygodni temu w zapowiedzi H3 - wprowadzony jako broń przeciwko pojazdom, sprawdza się też przeciwko piechocie. Cel namierzamy laserem, a ładowanie broni (trzymamy prawy trigger) trwa trzy sekundy - trafienie smaży przeciwnika. Aktualnie jest bardziej precyzyjny niż snajperka, ale ta druga jest szybsza w obsłudze. Bungie zastanawia się, czy nie ograniczyć jego możliwości tylko do niszczenia maszyn. Natomiast dużą zmianą dla maniaków szybkich i precyzyjnych cięć jest wprowadzenie ograniczenia na Energy Sword - jego „"żywotność"” limitowana jest teraz paskiem energii. Przebudowie uległ także schemat kontroli: przycisk X stracił swoje funkcje - przeładowywanie przeszło na triggery, (osobno dla każdej broni), a prawy odpowiada dodatkowo za wsiadanie, podnoszenie broni oraz inne akcje. Klawisz X zarezerwowany jest na jakieś specjalne zadanie, ale samo Bungie nie jest jeszcze do końca pewne czy je wprowadzi.

Stworzony na potrzeby multiplayera w Halo 2, system wyszukiwania gier i dobierania Graczy do dzisiaj uważany jest za jeden z najlepszych na Xbox Live. Ale nie najlepszy - i właśnie przechodzi gruntowne zmiany, oczywiście na zasadzie „nie naprawiaj tego, co nie zepsute”. Chyba największa nowość to XBL Public: w H2 tworząc jakiś własny (Custom) typ gry i odpalając mecz, mogliśmy zaprosić do niego jedynie kumpli - bo nikt inny nie wiedział o jego istnieniu. Teraz swój pomysł możemy ogłosić na XBLP, a mecze będą widoczne dla innych, aby mogli sie dołączyć - wyszukując np. według konkretnej mapy i trybu gry (plus sortowanie według jakości połączenia). Oczywiście Matchmaking i Custom są rozdzielone - nasze statystyki rosnąć będą tylko w tej pierwszej opcji. Druga nowość to dwu-warstwowy system rankingowy: Skill oraz Experience (umiejętności i doświadczenie). Podbijając skilla, zyskujemy kolejne rangi (wedle wybranej postaci, inne dla Spartanów w UNSC oraz Covenantów): szeregowiec, kapral, sierżant, itd. Jednak o ile np. sierżant wymaga levelu 20 w Matchmaking, to kolejna ranga wymaga poziomu 30 - a co zrobić jeśli ciężko nam go zdobyć? Tu wchodzi Doświadczenie - rozgrywanie kolejnych meczy na swojej randze (np. sierżant) daje nam jej kolejne gradacje: starszy sierżant, sierżant II stopnia, itp., co także znajdzie odzwierciedlenie w rankingu.

O samych nowościach w potyczkach sieciowych w skrócie: nowe pojazdy, giwery, detale trzech ujawnionych map, głosowanie w lobby (veto dla opcji hosta), nowe statystyki pomeczowe, medale, itd. Ale nie każdy Czytelnik PE jest ha(lo)rdkorowcem, wstrzymam się więc do czasu kolejnych konkretnych doniesień - może kapnie coś z singla. Na koniec jednak jeszcze mały „detal”: szokującą nowością - przynajmniej w skali konsolowej - jest ogłoszona pod koniec roku możliwość udziału Graczy z (prawie) całego świata w masowych beta-testach multiplayera Halo 3, które ruszą wiosną 2007. Możliwość szarpnięcia w sieciowe H3 conajmniej pół roku przed premierą to marzenie milionów Graczy. Ja natomiast tworząc ten tekst załapałem taką podjarę i nostalgię, że chwilowo w kąt poszły Girsy i Vegas, a do czytnika wskoczyło Halo 2. I już wiem, że Halo-killer może być tylko jeden: kolejne Halo. [butcher]

[illegible]

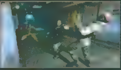
CIPHER COMPLEX

PS3

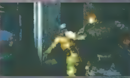
Developer: Edge of Reality **Data wydania:** 2007

NARESZCZIE **ORYGINALNA PRODUKCJA** W NASZYM UKOCHANYM GATUNKU - CZY CIPHER ZAJMIE **GODNE MIEJSCE OBOK** SNAKE'A I SAMA NA **PÓŁCE ZE SKRADANKAMI?**

Co jakiś czas słyszymy o rewolucji w różnych gatunkach gier - niby jest pięknie i nowatorsko, a najczęściej wychodzi jak zawsze. Tym razem przełom w skradankach zapowiada Edge of Reality ze swoim Cipher Complex. Czy twórcy wątpliwych hitów na licencji "Rybek z Jeziora" i "Skoku przez płot" mają szansę udoskonalić kultowe stealth? Za temat fabularny zabrali się na poważnie, zaczynając od konkretnej fabuły i zatrudnienia twórcy scenopisów do takich obrazów jak "Equilibrium" czy "Memento". Fabułę gry powiązano z rzeczywistymi wydarzeniami na świecie, próbując ukazać wojnę jako jeden z najbardziej zyskownych interesów na świecie. John Sullivan (aka Cipher) to weteran irackiej Wojny w Zatoce - jego zasługi dały mu miejsce w specjalnej jednostce do zwalczania broni atomowej rozsianej po świecie. Spotykamy go w momencie tropienia rosyjskiej głowicy na terenie Iraku, tuż przed inwazją USA w 2003 roku. Jednak jego informator, handlarz bronią, zdradza go w ostatnim momencie, zostawiając z kulką w tyle głowy. Cipher budzi się ze śpiączki kilka lat później w tajnym szpitalu wojskowym, odkrywając, że jego układ nerwowy został wzbogacony o eksperymentalną technologię zarządzania adrenaliną. Budzi się nieprzypadkowo - rząd jest na tropie tej samej głowicy, tym razem ujawnionej gdzieś na wysepce w pobliżu Syberii. Podczas próby zwiadu atak rakietowy zmusza Johna i kumpli do opuszczenia ich F-117, ale tylko on wychodzi cało z opresji, tracąc kontakt radiowy z bazą. Sam na wyspie, wspomagany radami oficera wywiadu przez codec, postanawia wziąć sprawy w swoje ręce - i tu wkracza Gracz.



Swój pomysł na gameplay producent określa mianem "agresywnej infiltracji" - w przeciwieństwie do standardów gatunku, sukces naszych działań zależeć ma od szybkich decyzji i błyskawicznych akcji, zamiast czajenia się po kątach i unikania walki. Podstawą innowacji jest wspomniana adrenalina -jesteśmy w stanie wykończyć grupę przeciwników w ułamku sekundy, unikać kul, wrogich ciosów czy przebyć niepostrzeżenie duży obszar terenu. Zużywamy przy tym nasz "złoty środek", który powoli odnawia się samoczynnie (wskaźnik na ekranie) poprzez znajdowane zastrzyki lub - najefektowniej - na drodze uśmiercania wrogów. Gdy zabraknie nam adrenaliny, nie padamy na twarz i nie jesteśmy bezbronni, ale nasze moce znikają, czyniąc z nas "zwykłego" człowieka. To wymusza przemyślane i strategiczne korzystanie z hormonu – ostatnie, czego chcemy, to "zanik sił" w środku ostrej jatki albo na terenie gęstym od patroli. Żeby nie było zbyt kolorowo, nawet ze swym bajerem Cipher nie jest nieśmiertelny - kilka celnych strzałów kładzie go na glebę jak każdego. Chodzi jednak o to, aby te nigdy nas nie dosięgły - to my mamy wychodzić z inicjatywą i pozbywać się zagrożenia, zanim przeciwnik się zorientuje, że w ogóle istniejemy. W temacie arsenału standardzik - broń palną zdobywamy na wrogu, a skoro to stealth, podstawą naszych fikuśnych fikołków będzie ostrze noża. Na potrzeby Cipher Complex stworzono system walki, w którym nasze ataki różnią się w zależności od napotkanej sytuacji, szybkości ich wyprowadzania i odległości od przeciwnika. Niektóre nasze akcje mogą być serią efektownych i płynnych sztuczek, po których jedynie kolejne zwłoki opadają na ziemię. Jednak oprócz takich finezyjnych zagrań mamy na podorędziu także bardziej typowe ciosy z bliska (melee) i ataki na odległość. Tych pierwszych jest kilka rodzajów, a w połączeniu z adrenaliną możemy np. odstawić Matrixa w slo-mo (kilkanaście uderzeń/sek.) - będzie widowiskowo, bez dwóch zdań.

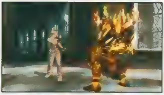


Polowanie na pojedynczych żołnierzy to podstawowy sposób na uzupełnianie, gdy skończy się nam adrenalina.

Drugi ważny bajer to wskaźnik postrzegania nas przez otoczenie (nie mylić z czujnikiem światła ze Splinter Cell). Możemy stać obok grupki strażników nawet pod samą lampą - jeśli nie zdają sobie sprawy z naszej obecności, wskaźnik nawet nie drgnie. A skoro o AI mowa, tym także chwali się developer - zachowania napotykanych postaci to nie skrypty, a dynamiczne podejście do otaczającego świata i napotykanych zmian: badanie szmerów, zapalanie światła, zejście z patrolu. To ma związek z kolejnym patentem: każdy, kto znajdzie się w zasięgu naszego wzroku, zostaje "odnotowany". Gdy stracimy go z oczu, pojawia się jako kropka na brzegu ekranu (jak w Warzone: Liberation na PSP) i wciąż mamy rozeznanie, gdzie się w stosunku do nas znajduje. Dodatkowo, jej kolor mówi nam o aktywności danej osoby, wrogiej nam lub neutralnej - hardkorowcy mogą całkowicie wyłączyć HUD i polegać wyłącznie na zmysłach. Oczywiście jak byśmy nie cudowali, nie da się uniknąć skradankowych podstaw: będziemy się kleić do ścian, przemykać korytarzami i łukać zza winkla, jednak tym razem ze świadomością własnych mocy i możliwością (a nawet chęcią) skopania dupska każdemu na swej drodze. A jeśli developer dotrzyma obietnic, będą to możliwości nad wyraz miodne i widowiskowe. □ [butcher]

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

Developer: Namco **Data wydania:** Japonia (już jest), Europa - nieznana



[illegible] Dark Resurrection na PS3 można już [illegible] w domu [illegible] wersja gry wylądowała na japońskim serwerze PlayStation 3 Store! Logujesz się, płacisz kartą kredytową 2000 jenów (około 17 $) i ściągasz całą grę na twardy dysk. Tekken jest Twój! To nic, że trzeba zakombinować się na śmierć, żeby dostać taką możliwość nie będąc mieszkańcem Japonii, ale jak mówi stare powiedzenie: dla chcącego nic trudnego. Gram!

ŚNIADANIE

Ta konwersja to tak zwany arcade perfect, czyli nie ma nic wspólnego z wersją T:DR na PSP
A co za tym idzie? Nie ma praktycznie nic ekstra w stosunku do wersji automatowej. Zonk, prawda? Wiem, że to zabrzmi jak jakiś niesmaczny żart, ale w stosunku do wersji na PSP zabrakło zatem trybu Practice! To było przecież takie bez sensu, kiedy można było poćwiczyć przed starciami w Versusie. Jak bardzo nieodżałowana jest to strata, wiedzą pewnie tylko ci, którzy mieli do czynienia z grą na handhelda. Dostępne są zatem takie tryby rozgrywki: Arcade Battle, Ghost Battle, VS Battle. Prócz tego jest jeszcze galeria, w której możesz odkryć 20 zdjęć i 3 filmiki - zakończenia dla Lili, Dragunova i Armor Kinga (resztę endingów możesz ściągnąć z Sieci za odpowiednią ilość złota). Kustomizacja także nic się nie zmieniła, z jednym małym szczegółem: wszystko jest teraz znacznie tańsze. A zatem jeśli chodzi o atrakcyjność zawartości nowego Tekkena, mamy regres w stosunku do wersji na handhelda. Super, prawda? To się nazywa szybki port.

Choose Your Fighter

OBIAD

Soundtrack i efekty dźwiękowe są dokładnie takie same jak w przypadku wersji arcade. Za to grafika to chyba największe rozczarowanie. Namco, które każdym kolejnym Tekkenem przyprawiało nas o szczękopad, tym razem poszło na skróty. Niestety, w stosunku do automatu na PS3 pokuszono się tylko o podniesienie rozdzielczości (1080p) i tyle. Poziom to co najwyżej średnio-dobry i nie tego się spodziewaliśmy. Wystarczy spojrzeć na filmiki z testów VF5, aby zauważyć różnicę, jaka dzieli te gry (na niekorzyść Tekkena). Teraz najbardziej zaskakująca wiadomość, a mianowicie - gra lubi sobie zarwać! Najpierw myślałem, że dzieje się tak podczas niektórych rzutów i to w dodatku kiedy na ekranie znajdują się większe postacie, takie jak Marduk, Kuma/Panda King, Jack-5 i Jinpachi. Później zorientowałem się, że wpływ na zacięcia ma także arena walki. Najczęściej haczy na obu wersjach Burning Temple i Dragon's Gate. Na samym końcu testów doszedłem do wniosku, że gra tnie nie podczas rzutów, ale w trakcie charakterystycznego efektu uderzenia. Dzieje się [illegible] (mniej więcej) raz na 20 walk) i nie [illegible] stopniu, ale naprawdę nie wyobrażam [illegible] czegoś takiego w jakimś ważnym momencie walki [illegible]. Dramat, normalnie suchy chleb z błotem. Namco chyba straciło jakichś kluczowych pracowników, skoro puszcza takie kwiatki. Miejmy nadzieję, że wersja USA/EU będzie poprawiona

PODWIECZOREK

System walki pozostał bez zmian. Szkoda, bo aż się prosiło o zmodyfikowanie ciosów crushujących, po których da się wziąć 3/4 energii. Może stanie się tak przy okazji kolejnej (czyt. czwartej) odsłony TK5, choć wielce prawdopodobne, że chłopaki poprzestaną na trylogii. Trylogia Tekkena 5 - jak to w ogóle brzmi:). A co powiesz na grywalnego Jinpachiego? Wystarczy raz skończyć Arcade, a potężny dziad stanie się dostępny na ekranie wyboru postaci. Oczywiście porządnie stonowano jego power, by dało się nawiązać walkę resztą postaci.
Ja jednak nie jestem przekonany co do możliwości grania tym charakterem. Nie było przecież czasu na porządne przetestowanie go - ten fakt całkiem niepotrzebnie podsunął nam powód do obaw przed ewentualnym bugiem w tej postaci

Co jeszcze warto wiedzieć - podczas grania w Ghost Mode w celu zdobycia złota szybko zorientujesz się, że kasa przychodzi znacznie szybciej niż miało to miejsce w jakiejkolwiek wcześniejszej wersji gry. Nie będziesz już siedział cały dzień, żeby kupić sobie hełm. W końcu twórcy gry (w tej kwestii) poszli po rozum do głowy. Ale to i tak za edwie wczorajsze pączki z Tesco

KOLACJA

Tekken 5: Dark Resurrection na PS3 pomimo swoich mankamentów i tak jest najlepszą stacjonarną bijatyką na rynku. Złośliwcy powiedzą "jeszcze przez 2 miesiące", czyli do czasu premiery Virtua Figher 5. Ja jednak sądzę, że fani serii Namco tak czy inaczej pozostaną przy Tekkenie, bo system walki, klimat oraz design jest wciąż nie do pobicia przez żaden inny konkurencyjny tytuł. Może i grafika jest przeciętna, ale przynajmniej postacie nie ruszają się jak Kage w VF, który od 10 lat ma animację biegu jakby pędził do toitoia z kupą w spodniach. Oczywiście to tylko taka mała dygresja w stronę szyderców z loży miłośników serii Segi. Prawda jest taka, że oba tytuły będą absolutnymi debeściakami gatunku w 2007 roku. T5:DR na PS3 jest takim obłoconym Ferrari, które można kupić w Sieci za połowę normalnej ceny, a to przecież również ma znaczenie. Co na to MS z Xbox Live Arcade? ☐ [mashter]

SUPER BETA WERDYKT [PO 4 DNIACH GRANIA]: 9

AV6
PS3
FREE PLAY

PIGUŁA

Nowy dodatek do Obliviona?
Branża nie zasypia ani na moment, czujnie węsząc wszelkie intrygujące akcje. Zabawne są dzieje plotki na temat nowego dodatku do Obliviona, którymi podzielił się ze światem fiński (!) serwis o grach. Oto bowiem niepozorna reklama w prasie zamówiona przez ZeniMax (właściciel Bethesdy) zawierała hasło "Shivering Islands", które nadaje się na nazwę rozszerzenia, a w dodatku zostało zastrzeżone w urzędzie patentowym już w sierpniu. Po miesiącu plotka przerodziła się w oficjalny fakt - Shivering Isles będzie zawierało ponad 30 godzin gameplayu, nowe questy i potwory. Na tytułowe wyspy, rządzone przez boga szaleństwa o imieniu Sheogorath, dostaniemy się przez bramę w Nibben Bay. Cena i data premiery pozostają nieznane. [koso]

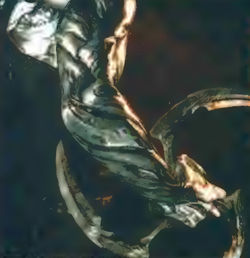
Cymeryjczyk, Barbarzyńca i w ogóle
O powrocie Conana już pisaliśmy, tymczasem okazuje się, że comeback odbędzie się w potężnym stylu - Funcom (developer) przygotowuje bowiem MMORPG-a na Xboxa 360! Age of Conan: Hyborian Adventures przeniesie nas w realia howardowskiej krainy, gdzie starożytne zło ściera się z mistycznymi kreaturami i przedstawicielami ludzkiej rasy. Producent ma już doświadczenie w produkcji masowych online'ówek (pecetowe Anarchy Online), mamy więc nadzieję, że i tym razem stanie na wysokości zadania. Data premiery pozostaje nieznana, wiadomo jedynie, że pecetowcy dostaną swojego barbarzyńcę już wiosną. [koso]

Kolejna gęba po Tyberium
Czy EA tego chce, czy nie, ich grze Command & Conquer 3: Tiberium Wars stawiane są potężne wymagania, jak każdemu sequelowi legendarnej produkcji. Cieszy więc, że Elektronicy kombinują, czym tu zaskoczyć fanów - niedawno oznajmili,

że obok znanych od początku serii stron konfliktu, czyli "dobrych" GDI i "złego" Brotherhood of Nod, dojdzie trzecia: obcy zwany Scrin! Zaznaczyli już swoją obecność w C&C: Firestorm, a teraz mogą przyczynić się do interesującego zróżnicowania walczących frakcji. W przeciwieństwie do kampanii GDI i Nod (35 misji), scenariusz kosmitów obejmie niespełna 15 zadań. Kiedy wreszcie w to zagramy? Posiadacze PieCyków pod koniec marca, entuzjaści trzystasześćdziesiątek w nieprecyzowanej przyszłości. [koso]

DARK SECTOR

Developer: Digital Extremes **Wydawca:** D3 Publisher **Data wydania:** jesień 2007



Skrót najświeższych doniesień z obozu Dark Sector wrzuciłem miesiąc temu do Piguły PS3 - tym razem mam trochę miejsca, aby przybliżyć Wam więcej detali dotyczących tej ciekawej produkcji zmierzającej na najmocniejsze konsole.
DS to next-genowy pionier - był pierwszym zapowiedzianym na nowe konsole tytułem, jeszcze w kwietniu 2004 i jeszcze całkowicie w klimatach sci-fi. Rzeczywistość jest zgoła odmienna: mamy bohatera o ponadnaturalnych możliwościach i nieziemskiej broni, ale w celu uwypuklenia jego postaci wszystko inne uległo stonowaniu i „znormalnieniu" (co nie oznacza, że jest kiepskie). Tłem wydarzeń - mało oryginalnym - jest jedno z sowieckich państewek, które było świadkiem nieudanego eksperymentu genetycznego (zieeew), a aktualnie jest terenem walk pomiędzy częścią zmutowanej społeczności a tajemniczymi oddziałami zbrojnymi. Jeżeli w kwestii wyglądu lokacji przychodzi Wam na myśl mix ruin Gears of War i kamienic Resistance, to jesteście na dobrym tropie. Do takiej to malowniczej

krainy przybywa nasz hiroł Hayden Tenno, specjalista od czyszczenia „politycznych syfów". Jego zadaniem jest zbadanie zaszłych tu wypadków i „posprzątanie", zanim świństwo wyleje się z Rosji na świat. Sam Hayden także dotknięty jest jakąś infekcją, która czyni go nieodpornym na toksyczne gazy, a jednocześnie wyposażony został przez naturę w specjalne trójzębne ostrze wypuszczane z ręki i działające niczym bumerang (wraca do nas). Nasza zabawka jest uniwersalna i różnorakiego zastosowania: oprócz niesienia śmierci na odległość poprzez patroszenie i dekapitacje, można dołączyć do takiego „pocisku" ogień lub elektryczność (m.in. dla ciekawszych efektów:) poprzez zetknięcie ostrzy z odpowiednim źródłem. Możemy także po cichu, z zaskoczenia, w tradycyjnym skradankowym stylu otwierać gardła i brzuchy (plus skręcanie karków) oraz rozwiązywać puzzle i torować sobie drogę (cięcie różnych przedmiotów i przeszkód). Owoc naszej mutacji nie jest jednak jedyną bronią, z której skorzystamy - otworem stoi cały arsenał zdobyczny na polu bitwy, a w tej roli tradycyjne guny, Kałachy i inne gadżety.

Planowana jest możliwość zdobywania nowych mocy i umiejętności na drodze pokonywania kolejnych bossów, jednak zarówno to, jak i ciosy specjalne póki co pozostają tajemnicą. Całość przedstawiona jest w TPP wzorowanym na Resident Evil 4 - do czego zresztą bez oporów przyznają się ludzie z Digital Extremes. Animacje bohatera i scen akcji prezentują się smakowicie jeszcze na długo przed premierą, podobnie jak i reszta strony wizualnej: zrujnowane domy, zaśmiecone ulice, wraki samochodów, palące się koksiaki oraz wiele innych detali składających się na plastyczny świat Dark Sector. Jak mogliście przekonać się powyżej, podstawowe mechanizmy rozgrywki najwyraźniej także zostały dokładnie przemyślane - teraz trzeba tylko to wszystko poskładać do kupy, dorzucić kilka niespodzianek i jest szansa na niezły mix rzeźnicko-skradankowy, z nutką oryginalności w kwestii walk. ☐ [butcher]

Mocniejszy hardware - więcej skradanek?

Na to właśnie wyglą-
da - i chyba nikt nie
[illegible]
nieprawdaż? Moc
nowych sprzętów
[illegible] HD to dla
[illegible]
możliwości i pole do
popisu - zarówno w
[illegible]
odpowiedni
[illegible]

CIPHER COMPLEX

Porzucenie kosmiczno-futurystycznych klimatów (często nudnych i oklepanych) na rzecz bardziej "cywilizowanych", ziemskich lokacji powinno wyjść grze na zdrowie.

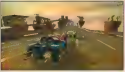
PIGUŁA

Zakupy z fotela

Jak było do przewidzenia, Sony szykuje potężną kontrofensywę dla Xbox Live Marketplace Video Marketplace Microsoftu czyli zarówno w kwestii zawartości dla Graczy, jak i fanów dobrego kina w wysokiej rozdzielczości Jak informuje SCEE za pośrednictwem Paula Holmana odpowiedzialnego w koncernie za nowe technologie, powstanie specjalny serwis sieciowy, który umożliwi bezpośrednią sprzedaż wszystkim zainteresowanym pełnych wersji gier na PS2 i PS3 oraz całych filmów jakości Blu-ray w rozdzielczości 1080p - wszystko oczywiście do ściągnięcia na HDD konsoli Poprzez eliminację pośredników tradycyjnej marży handlowej, Sony ma nadzieję na obniżenie cen w stosunku do sklepowych nawet o 30%, nie wspominając o możliwości oferowania produkcji niedostępnych w normalnej dystrybucji na niektórych terenach Data startu serwisu nie jest jeszcze znana. Dodam tylko, że to kolejny przykład nadchodzącej wielkimi krokami e-dystrybucji na masową skalę, która ostatecznie może prowadzić do eliminacji software'u dostępnego w "normalnych" sklepach, na tradycyjnych nośnikach. Pisałem o tej kwestii parokrotnie w "Okiem Maniaka", a szybki rozwój szerokopasmowego Internetu nieubłagalnie forsuje nadejście nowych rozwiązań. [butch]

Mała daje dużej

GripShift, jedna z niewielu całkowicie oryginalnych produkcji na PSP, zmierza na PlayStation 3 w postaci zawartości do ściągnięcia z PS Store za jedyne 9,99 $ Za next-genowy port tych wyścigów odpowiada Sony Online Entertainment.



jednak nie spodziewajcie się jakości znanej z kilkucalowego LCD kieszonsolki. Nowa jakość GripShit [Butch, to celowa literówka, bo już sam nie wiem?.) - kor] objawi się w kilku aspektach wizualnie w postaci 720p/60 fps oraz grywalnościowo - dzięki obsłudze tilta Sixaxis i lepszej bardziej dokładnej kontroli niż w oryginale Nie wspominając o 125 nowych i zremiksowanych levelach, które składają się na 25 tras dostępnych w grze A skoro był już na PSP, także i tutaj nie zabraknie multiplayera dla 4 graczy [butch]

Realizm B5

Alex Ward, guru ekipy Criterion pracującej w pocie czoła nad Burnout 5, postanowił podkręcić trochę publiczkę, oświadczając w jednym z ostatnich wywiadów dla Newsweeka, że gra zawierać będzie kraksy, jakich jeszcze świat gier nie widział To kolejna z wielkich zmian w serii - większy realizm oraz power stłuczek i wypadków wymusił na nich ich własny styl pracy: "Za każdym razem, gdy wypuszczamy grę, ludzie mówią, że ma najlepsze wypadki jakie widzieli - więc także teraz musimy pójść dalej niż poprzednio". Zapytany o wersję B5 na X360, Ward uparcie nie chce niczego potwierdzić, wymigując się odpowiedzią, że w głębi serca ludzie od Burnouta są specjalistami w kwestii maszynek Sony Jednocześnie wziął PS3 w obronę, po całym zalewie złej prasy w ostatnich miesiącach: "Wszędzie słyszy się mnóstwo negatywów o PlayStation A wszystko dlatego, że ludzie jej nie mają i jej nie widzieli. Zapomnieli już, jak fantastycznych rzeczy dokonało Sony, nie tylko dla samego biznesu, ale jakich świetnych gier i wspaniałego sprzętu nam dostarczyło" Nie zapomnieliśmy Alex, PS3 mamy, widzieliśmy i jesteśmy pełni wiary oraz nadziei. Skupcie się na Burnout 5 i Black 2 OK ;)? [butch]

STUNTMAN IGNITION

Developer: Paradigm
Wydawca: THQ
Data wydania: 2007

Oryginalny Stuntman to typowy przykład genialnego marketingu, a jednocześnie przerostu formy nad treścią. Zabugowana gra, która pod względem jakości wizualnej zawiodła oczekiwania wszystkich a światowe recenzje rzadko przekraczały pułap 7/10, sprzedała się w ilości 1.5 miliona kopii Oryginalny wydawca i developer (Atari/Reflections) skupili się na kontynuacjach serii Driver i kaskaderskie popisy musiały poczekać aż do nowej generacji sprzętu. Atari pozbywając się co lepszych licencji sprzedało Stuntmana firmie THQ, tymczasem sequel już się smażył w biurach Paradigm, a ów team ostatecznie także zasilił szeregi wydawcy.

STUNTMAN: IGNITION PONOWNIE CZYNI Z NAS **GOŚCIA OD NIEBEZPIECZNYCH SZTUCZEK** Z POJAZDAMI NA USŁUGACH HOLLYWOOD, **OD KRYMINAŁU USA LAT 70., PRZEZ WSPÓŁCZESNOŚĆ I SPORTOWE WÓZKI, PO KLIMATY SCI-FI I KIEROWANIE KOSMICZNYM BUGGY.**

Na potrzeby kontynuacji nie szarpnięto się na nowatorskie zmiany w podstawowych patentach rozgrywki - ten element był akurat całkiem udany w oryginale. Stuntman. Ignition ponownie czyni z nas gościa od niebezpiecznych sztuczek z pojazdami na usługach Hollywood - wraz z rozwojem swej kariery otrzymujemy coraz większe wyzwania na planach filmowych (oraz możliwość wyboru kolejności odgrywanych scen i filmów, czyli zaburzenie liniowości). Od razu na wstępie pomińmy kwestie jakości wizualnej: developer obiecuje poziom aktualnych produkcji z 360-tki, ale póki co poza screenami nie ma tego czym poprzeć. Będąc realistą (i znając dorobek Paradigm) myślę, że w tej kwestii coś pomiędzy Full Auto a Burnout: Revenge jest do osiągnięcia - wszystko ponad to mile nas zaskoczy. Co w takim razie ulega tuningowi i poprawie? Przede wszystkim poziom frustracji generowany u Gracza koniecznością powtarzania całej sekwencji po choćby jednym błędzie oraz maksymalne skrócenie loadingów, jeśli cokolwiek zechcemy rozegrać ponownie. Teraz kluczowe tematy gameplayu to punktacja oraz margines błędu. Dane ujęcie - składające się z długiego szeregu karkołomnych manewrów - możemy spartolić w 4 miejscach i zaliczymy je, dopiero piąta pomyłka wymusza restart. Pytanie tylko, na jakim poziomie zaliczymy, bo daną scenę można ukończyć dostając za nią kilkadziesiąt tysięcy punktów, ale także i milion, jeśli się postaramy. Wszystkich filmów będzie 6, a w każdym z nich sześć skomplikowanych sekwencji do odegrania - oczywiście pod słowem "sekwencja" mam na myśli jeden ciąg kilkunastu trików. Czyli jak w mordę strzelił 36 wypasionych scen kaskaderskich oczekuje naszych umiejętności Tematyka filmów z naszym udziałem, tak jak poprzednio, różnić się będzie znacząco od kryminału USA lat 70., przez współczesność i sportowe wózki, po klimaty sci-fi i kierowanie kosmicznym buggy. Nie zabraknie nawet poduszkowca i motocykli, a każdy z pojazdow ma mieć obowiązkowo własną, specyficzną fizykę i model jazdy - szkoda jedynie, że ich uszkodzenia będą kosmetyczne (miejmy nadzieję, że efektownością wynagrodzą nam to odgrywane sceny).

Wracając jednak do wspomnianej punktacji, wart opisania jest całkiem pomysłowy mechanizm motywujący Graczy do poprawiania własnych wyników. Odgrywane sceny nie składają się bowiem jedynie z tych kilku/nastu ważnych sekcji, ale oferują - praktycznie co kilka sekund - jakąś małą, niebezpieczną akcję, punktowaną gwiazdkami, np. bliskie ominięcie przechodnia czy innej fury. Zebranie pięciu gwiazdek daje nam mnożnik, który w połączeniu z punktami za "główne" triki da wypasiony wynik końcowy. Poza tym każda scena zawierać będzie jeden wysoko premiowany "kluczowy moment", także mocno wpływający na podsumowanie. Każda w pełni ukończona "misja" otrzyma także tzw. "blockbuster rating", co ma odpowiadać sukcesowi, jaki odniósłby obraz w kinie - im lepsza nasza praca, tym wyższa ocena. Po skompletowaniu sześciu ujęć, jako podsumowanie harówki otrzymujemy trailer filmu, który właśnie ukończyliśmy. Xbox 360 to oczywiście potęga Xbox Live: kwestie sieciowe to wciąż sprawa otwarta, ale wiadomo już o uploadzie filmów oraz ghostów ze swych najlepszych przejazdów - te drugie mogą być zassane i wykorzystane przez innych do masterowania i podbijania wyników Jednak największe emocje wzbudzi zapewne Stunt Creator, czyli budowanie własnych torów przeszkód, żyłowanie na nich wyników i podrzucanie na Xbox Live, aby inni mogli spróbować na nich swych sił, próbując nas pobić. Developer potwierdził także downloadable content na Marketplace oraz - niczego nie obiecując - wskazał na mozliwości wykorzystania gry do marketingu, np. przez oferowanie scen kaskaderskich żywcem wyjętych z jakiegoś nowego filmu czy też wręcz tworzenie nowych leveli we współpracy z producentami faktycznych hitów kinowych Chociaż wszystko powyższe i tak nie wyczerpuje tematu Stuntman: Ignition, bez dwóch zdań każe nam wpisać ów sequel na listę niecierpliwie oczekiwanych produkcji 2007 roku ☐ [butcher]

NAJLEPSZE GRY ROKU

NOMINACJE W KATEGORIACH

12 miesięcy 2006 roku za nami. Specjalnie dla Was podsumowujemy ten czas na wiele różnych sposobów, wybierając najlepsze gry w przeróżnych kategoriach, przypominając najciekawsze propozycje developerów, a także oddając głos Wam - na naszym forum mogliście sami wybrać, z którymi tytułami spędziliście czas najmilej; poniżej zamieszczamy wyniki ankiet. Przed nami kolejny rok konsolowych szaleństw, już pod znakiem next-genów, które czas chyba nazwać current-genami - to X360, PS3 i Wii (wespół z nadal mocną peesdwójką i handheldami) mają nas bawić w najbliższym czasie, na co szczerze liczymy!

STRZELANINY

BLACK
Ta gra nie miała prawa tak wyglądać, przynajmniej w wersji na PS2! Najostrzejsza produkcja FPP na odchodzącą generację konsol, kapitalne wykonanie i zaawansowane środowisko pozwalające puścić z dymem całą okolicę. Myśl o sequelu rozpala nas jak nic innego!
PE nr 104; Ocena 9- (PS2, Xbox)

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
W tej grze wyjątkowo czuć nacisk na multiplayer. O ile bowiem tryb single sprawia wrażenie dorzuconego na siłę, w Sieci moc żelastwa, siła ognia i ogrom opcji taktycznych pozwala się zupełnie zapomnieć. A wszystko w solidnej oprawie A/V.
PE nr 106;
Ocena single 7-, multi 9 (Xbox 360)

HITMAN BLOOD MONEY
„Łysy” wraca w świetnym stylu, a developerzy poszli po rozum do głowy, częściowo porzucając swobodę dwutorowego przechodzenia gry (po cichu bądź z hukiem) - robienie zadymy kończy się problemami podczas kolejnych misji, a nasza facjata na pierwszych stronach gazet nie sprzyja zabawie w stealth.
PE nr 107;
Ocena 8 (PS2, Xbox, Xbox 360)

PREY
Prey powstawał tyle lat, że straciliśmy już wiarę w to, że kiedykolwiek ujrzy światło dzienne. Gdy to w końcu nastało, zachwycił nas pomysłami (portale, grawitacja), świetną fizyką oraz bardzo dobrym multiplayerem. Że krótka? Wliczmy to w koszty.
PE nr 109; Ocena 9- (Xbox 360)

GEARS OF WAR

PSX
Gra roku

Absolutna sieka wizualna prosto od wirtuozów własnego silnika Unreal - firmy Epic. Oczekiwania były ogromne, gra sprostała wszystkim. Świetny, rzeźnicko-taktyczny gameplay, fontanny krwi i budząca niepokój satysfakcja przy topieniu pił w ciałach rywali. Również tych online.
PE nr 112; Ocena 9+ (Xbox 360)

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
G.R.A.W. zmiażdżył nas wykonaniem i klimatem działań małej grupy uderzeniowej, wyznaczając kierunek, w którym powinny podążać squad-based shootery. Gdyby nie błędy, drobne niedoróbki i momentami kulejący framerate, mieliśmy absolutnego killera.
PE nr 105; Ocena 9 (Xbox 360)

CALL OF DUTY 3
Miało być rewolucyjnie i wreszcie next-genowo, ale CoD3 sięgnęło raczej po sprawdzone rozwiązania. Trudno mieć to grze za złe, bowiem wojenne realia oddaje w świetny sposób, a bieganie w polskich kamaszach nadaje strzelaniu dodatkowy smaczek.
PE nr 113; Ocena 9-
(PS3, Xbox 360), 8+ (PS2, Xbox)

PRZYGODA-AKCJA

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
Miało już nie być sequela, ale cóż zrobić, gdy taka dojna krowa zerka zalotnie. Zdecydowanie najładniejsza, najdłuższa i najbardziej rozbudowana odsłona, z 5 postaciami, elementami RPG i toną secretsów. Choć klimat jednak gdzieś się zagubił.
PE nr 103; Ocena 9= (PS2)

TOMB RAIDER LEGENDS
Nowy team developerski, nowy engine i nowe podejście, ale wszystko pod hasłem powrotu do korzeni - i to się udało! Zagadki nie są wprawdzie zbyt skomplikowane, a gra nie powala długością, ale Legend świetnie wróży dalszych odsłonom serii.
PE nr 105; Ocena 8+ (PS2, Xbox, Xbox 360)

DEAD RISING

Wielki market, zgniłe ciała, hektolitry krwi i setki różnych typów broni - tak, to może się podobać. Capcom nieco przekombinowało z systemem save'owania, ale i to motywuje do zabawy i przejścia gry więcej niż raz. Móóóóóózg!
PE nr 110; Ocena 8+ (Xbox 360)

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
Czy podrasowana wersja najlepszej gry ubiegłego roku może być lepsza? Jak się okazuje - tak! Już nowa, wreszcie użyteczna kamera pozwala na nowo cieszyć się przygodami Jacka, a bonusy w postaci doskonałego trybu online, klasycznych Metal Gearów czy filmowej wersji fabuły radują serducho.
PE nr 111; Ocena 10 (PS2)

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
Sam Rybak jak zwykle w formie. Ubisoft dorzucił zabawę w podwójnego agenta, dzięki czemu część

RPG

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Spadkobierca wspaniałego Morrowinda stawił czoła legendzie, choć obietnica next-genowego skoku nie została spełniona do końca. Tak czy siak to przeogromna gra z niekończącymi się wyzwaniami, a nowe co jakiś czas pojawiają się na Marketplace.
PE nr 105; Ocena 9 (Xbox 360)

KINGDOM HEARTS 2
Magia Disneya (najsłynniejsze postaci z filmów animowanych tej wytwórni), developerski kunszt Square plus słynni bohaterowie z gier tej firmy - wynikiem chwytający za serce RPG z interesującą fabułą i dynamiczną akcją, choć z drugiej strony nieco zbyt uproszczony.
PE nr 106; Ocena 9- (PS2)

SUIKODEN V
Wielki powrót Suikodena! Bezczeszczące chwałę serii „trójka” i „czwórka” odeszły w niepamięć, bowiem piąta odsłona niczym za dawnych lat zachwyca fabułą, postaciami i cudowną oprawą audio (z grafiką jest już gorzej). Wielka, wspaniała przygoda.
PE nr 108; Ocena 9= (PS2)

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
Kontynuacja jednego z najlepszych erpegów z czasów PSX-a stanęła na wysokości zadania, zachwycając zarówno świetnie zbalansowanym systemem walki, jak i niesamowitą oprawą graficzną. Najlepszy dowód na to, że koniec ery PS2 stoi pod znakiem RPG.
PE nr 112; Ocena 9 (PS2)

FINAL FANTASY XII
Najświeższy i najbardziej innowacyjny „Fajnal” w historii. Ale czy można go postawić obok słynnych poprzedników? Mimo wszystko tak, bo nowy system walki i ogrom czekających w Vana'diel atrakcji potrafią przesłonić nie do końca udany License Board i pewne braki w scenariuszu.
PE nr 113; Ocena 9 (PS2)

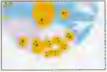
HANDHELDY

MARIO KART DS
Wyścigi gokartów, za których sterami siedzą znane postaci z uniwersum Mario, bawią zawsze - niezależnie od platformy. Grywalność i oprawa na wysokim poziomie.
PE nr 103; Ocena 9 (DS)

METROID PRIME HUNTERS
Atmosfera eksploracji została tu nieco zmącona, bowiem developerzy postawili przede wszystkim na akcję i strzelanie. Dodatkowo zwiedzamy już nie jedną, lecz kilka planet. Ma to swój urok.
PE nr 105; Ocena 9- (DS)

DAXTER
Najlepszy platformer na handheldy. Już nie w skórze Jaka, lecz w futerku zwariowanej kunołasicy zbieramy błyskotki, zmiatamy przeszkadzajki i przebijamy się przez kolorowe levele w celu odbicia kumpla.
PE nr 105; Ocena 9 (PSP)

LOCOROCO



Można rzec: najbardziej DS-owa gra na PSP. A przy tym na pewno najbardziej nietuzinkowy produkt na konsolkę Sony - pomykanie żółtą kulką przybierającą różne kształty

GRY ROKU INTERNAUTÓW (GŁOSOWANIE NA FORUM INTERNETOWYM PSX EXTREME)

Przygodowe:
1. MGS 3: Subsistence (40.58%)
2. Zelda: Twilight Princess (15.22%)
3. Dead Rising (9.42%)

Strzelaniny:
1. Gears of War (55.80%)
2. Black (26.81%)
3. Call of Duty 3 (5.07%)

Bijatyki:
1. Dead or Alive 4 (51.79%)
2. Fight Night Round 3 (21.43%)
3. DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (20.54%)

Handheldy:
1. Tekken: Dark Resurrection (23.48%)
2. GTA: Vice City Stories (20.45%)
3. LocoRoco (18.18%)

misji nabrała zupełnie nowego posmaku, a my często dokonujemy moralnych wyborów. Wizualnie - zwłaszcza na X-ie i X360 - poezja. A do tego udany tryb multi.
PE nr 112;
Ocena 9 (Xbox, Xbox 360), 9- (PS2)

CANIM CANEM EDIT
Jak Rockstar bierze się za coś nowego, z góry wiadomo, iż grywalność będzie stała na wysokim poziomie, a humor i różnorodność zadań zapewnią nowemu tytułowi rzeszę entuzjastów. CCE wpisuje się właśnie w te ramy, a do tego śmieje się Giertychowi w twarz.
PE nr 112; Ocena 8+ (PS2)

LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Z jednej strony archaizm i mało imponująca oprawa A/V, z drugiej potężna grywalność, rozległy świat i więcej godzin zabawy niż z jakąkolwiek inną grą action adventure. Piękne pożegnanie z GC i piękny prezent na nową drogę życia z Wii jednocześnie.
PE nr 113/114; Ocena 9 (GC, Wii)

OKAMI
Artyzm w najczystszej postaci. Począwszy od designu, przez pomysły (udoskonalanie świata poprzez malowanie pędzlem), po zremiksowaną kulturę Japonii w przystępnej formie - Clover Studio dostarczyło nam dzieło sztuki, którym trudno się nie zachłysnąć.
PE nr 113; Ocena 9+ (PS2)

DRIVER PARALLEL LINES
Ocena HIV'a była chyba najwyższą na świecie dla tej produkcji, ale to też podkreśla jej kontrowersyjny fenomen. Ciekawy model jazdy, demolka oraz zmyślnie skonstruowane misje mogą zachwycić, ale już płytki scenariusz i bugi niekoniecznie.
PE nr 104; Ocena 9- (PS2, Xbox)

BIJATYKI

DEAD OR ALIVE 4
Czwarta odsłona tego specyficznego mordobicia zarządziła w kwestii oprawy, istotnych zmian w rozgrywce, a przede wszystkim dopasionego trybu online. Trudno negować widowiskowość DoA, natomiast do tej serii trzeba się przekonać, by choć trochę ją polubić.
PE nr 103; Ocena 9 (Xbox 360)

WWE SMACKDOWNI VS. RAW 2007
Skoro Kali twierdzi, że to najlepszy wrestling wszech czasów, wierzymy mu na słowo. Znajduje to potwierdzenie w ilości trybów gry, grafice i nowościach w systemie sterowania. Kulejąca detekcja kolizji to zapewne wypadek przy pracy.
PE nr 113; Ocena 8 (PS2, Xbox 360)

FIGHT NIGHT ROUND 3

Pierwsza gra pokazująca power drugiej konsoli Microsoftu. Czuły i elastyczny system walki, ale przede wszystkim moc ciosów - falujący po ostrej fandze policzek i eleganckie siniaki zapewniły tej grze sporą popularność.
PE nr 104;
Ocena 8+ (Xbox 360), 8- (PS2, Xbox)

SPORTOWE

FIFA 07
EA napędza swoją serią metodą małych kroczków, ale niezmiennie jest to dreptanie w dobrym kierunku. Edycja 07 jest już naprawdę interesująca grywalnie, i choć nie starcza na długo, to świetny polski komentarz oraz potężna licencja i tak gwarantują dobrą zabawę.
PE nr 111; Ocena 8-
(PS2, Xbox, Xbox 360)

PRO EVOLUTION SOCCER 6
Opinia, jakoby PES6 był najgorszą częścią serii, nie jest niestety przesadzona. Ale to nie przeszkadza, by w Polsce każdego miesiąca odbywało się kilka turniejów, a gra pozostała niezagrożona na pozycji najlepszego tytułu na domowe imprezy z kolegami. Tylko ten komentarz...
PE nr 112; Ocena 9- (PS2),
8+ (Xbox 360)

TONY HAWK'S PROJECT 8
Wersję na odchodzącą generację konsol spadaczono, na szczęście na Xboxie 360 Tony zachowuje twarz, zachęcając nowymi patentami (Nail the Trick) i niezłą oprawą A/V. Niby kolejny raz to samo, ale seria mimo wszystko ewoluuje, zatrzymując przy sobie starych fanów i pozyskując nowych.
PE nr 113; Ocena 8+ (PS3, Xbox 360)

ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS
Najbardziej zjawiskowa gra sportowa ostatnich lat. Feeling towarzyszący odbijaniu celuloidowej piłeczki potęgowany industrialowymi rytmami i świetną animacją zawodników jest unikalny. Wystarczy się wkręcić, by pojawiły się problemy z oderwaniem od pada.
PE nr 107; Ocena 8 (Xbox 360)

ma niebywały urok, zachwycając nie tylko klimatem, ale i fizyką oraz przystępnością.
PE nr 107; Ocena 9 (PSP)

TEKKEN: DARK RESURRECTION
Niemożliwe stało się faktem - najlepszy Tekken ukazał się na konsoli przenośnej. Poprawione błędy pierwowzoru, możliwość szarpania po WiFi i niesamowita oprawa graficzna równoważą brak komfortu grania na d-padzie - przykra łyżka dziegciu w całym transporcie beczek z miodem.
PE nr 109; Ocena 10- (PSP)

ELITE BEAT AGENTS
Powód zawstydzenia dla tych, którzy twierdzili, że na DS-a nie da się zrobić interesującej gry muzycznej. EBA niweczy ten stereotyp, zaskakując świetnymi utworami, kapitalnymi komiksowymi historyjkami i miodnością. Trzeba tylko szybko operować stylusem
PE nr 112; Ocena 9 (DS)

GTA: VICE CITY STORIES
Brakuje świeżości, którą z oczywistych względów przedstawiało Liberty City Stories, natomiast sam fakt powrotu do klimatu Florydy lat 80 Ogrom atrakcji, kapitalna muzyka, potężna grywalność.
PE nr 112; Ocena 9- (PSP)

TONY HAWK'S AMERICAN SKATELAND
Design - to odpowiedź na pytanie, dlaczego Tony Hawk tak świetnie sprawdził się na DS-ie. Specyficzny styl graficzny to jedno, do tego znany system i ciekawy tryb online
PE nr 105, Ocena: 9- (DS)

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Ta bardzo specyficzna seria świetnie odnalazła się na dwóch ekranikach NDS-a. Pozornie prosty sim to tak naprawdę ocean możliwości i atrakcji wyglądających z każdego kąta, nie pozwalających oderwać się od konsolki.
PE nr 105; Ocena 8+ (DS)

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY
Gry wideo bardzo rzadko dają nam okazję wcielić się w rolę prawnika - Capcom pozwoliło nam na to w ujmującym stylu! Samo krzyczenie „hold it!" do mikrofonu stanowi tylko wstęp do genialnego scenariusza i świetnie skonstruowanego przesłuchiwania świadków.
PE nr 106; Ocena 8+ (DS)

LUMINES 2
Nie miało prawa być tak świeże i oryginalne jak pierwowzór, ale przekonało nas do siebie nowym skórkami, utworami i przystępnością dla początkujących. Szkoda, że nie do końca zagrała sprawa przewijających się w tle teledysków, ale kurczę - to nadal porywające Luminki!
PE nr 113; Ocena 8+ (PSP)

WYŚCIGI

RIDGE RACER 6
Ridge Racer 6 przedarł się przez wyścigową posuchę driftując na zakręcie - wszak to znak rozpoznawczy serii. Plastikowy design, plastikowa muzyka, plastikowe auta, ale entuzjazm nie gaśnie, wszak to bardzo specyficzny carcade.
PE nr 103; Ocena 8+ (Xbox 360)

TEST DRIVE UNLIMITED

Nieszablonowy racer stawiający na swobodę śmigania po przytłaczającej rozmiarami wyspie i unikalnych patentach, jak pełna swoboda rozglądania się dookoła przy widoku z wnętrza bryki. Seria to wszak pamiętna, choć jej oblicze zdążyło bardzo się zmienić.
PE nr 110; Ocena 9- (Xbox 360)

DODATKOWE WYRÓŻNIENIA

najlepsze gry online:
Call of Duty 3 (X360), MGS3: Subsistence (PS2), Gears of War (X360)
najlepszy niesieciowy multiplayer: Gears of War (X360), Lego Star Wars 2
najlepsze lokalizacje:
Viva Pinata (X360), SingStar '80 (PS2), FIFA 07, Killzone: Liberation (PSP), Opowieści z Narnii (PS2)
najlepsze polskie kampanie reklamowe: NfS: Carbon, Xbox 360
najlepsze wstawki FMV:
Final Fantasy XII (PS2), Dirge of Cerberus: FF7 (PS2)
najlepsze scenariusze:
Suikoden V (PS2), Dreamfall (Xbox), Canis Canem Edit (PS2)
największe zawody:
Sensible Soccer 2006 (PS2, Xbox), 24: The Game (PS2), PES Management (PS2), Dirge of Cerberus: FF7 (PS2), Reservoir Dogs (PS2, Xbox)
największe niespodzianki:
LocoRoco (PSP), Okami (PS2), Elite Beat Agents (DS), Tomb Raider Legend
najlepsze gry, w które mało kto gra:
Guitar Hero 1 i 2 (PS2)
najlepsze gry na podstawie licencji: Ojciec Chrzestny, Scarface: TWiY, Lego SW2
najgorsze gry na podstawie licencji: Torino 2006, Jaws
najlepsze udźwiękowienie:
Guitar Hero 2 (PS2, licencjonowane), Bully (PS2, licencjonowane), Black (PS2, Xbox)
najbardziej innowacyjne gry:
Wii Sports i Wii Play (Wii), LocoRoco (PSP), Viva Pinata (X360), Okami (PS2)
najlepiej przemyślane achievementy (X360): Dead Rising
najzabawniejsze gry:
Daxter, Lego SW2, Family Guy, LocoRoco
najbardziej brutalne gry:
Urban Chaos: Riot Response, Hitman: Blood Money, GoW, Trapt, MK Armageddon, Dead Rising
najstraszniejsza/najlepszy horror: Forbidden Siren 2 (PS2)
najlepszy nowy bohater:
Marcus Fenix (GoW), Jimmy Hopkins (Canis Canem Edit), Frank West (Dead Rising)
najlepszy sequel: Hitman. Blood Money, Splinter Cell: DA, Tomb Raider Legend
najlepszy nowy sprzęt 2006:
PS3
najlepsze gry do ściągnięcia z Sieci: Super Mario 64 (Wii), Doom (Xbox 360)
najlepszy polski wydawca:
Electronic Arts
najlepsza grafika:
PS2: Okami, Black, FFXII
Xbox: Black
GC: Legend of Zelda: TP
X360: Gears of War
PS3: Resistance: Fall of Man
Wii: Legend of Zelda: TP
PSP: Tekken: Dark Resurrection
DS: Metroid Prime: Hunters, FFIII

Sportowe:	Wyścigi:	RPG:	Inne:
1. Pro Evolution Soccer 6 (63.39%)	1. Burnout Revenge (46.43%)	1. Okami (37.10%)	1. Guitar Hero 2 (59.85%)
2. Table Tennis (16.96%)	2. Test Drive Unlimited (33.04%)	2. ES IV: Oblivion (27.42%)	2. Rayman: RR (25.00%)
3. Tony Hawk's Project 8 (14.29%)	3. NfS: Carbon (19.64%)	3. Final Fantasy XII (21.77%)	3. SingStar Legends (14.39%)

NAJLEPSZE GRY ROKU

GŁOSOWANIE W KATEGORIACH

	 PRZEMYSŁAW ŚCIERSKI (SCIERA) redaktor naczelny (gra we wszystko jak leci)	 **TOMASZ KOZIEŁ** (HIV) recenzent (gatunki: wyścigi, strzelaniny, platformówki)	 **MARCIN TELLER** (MYSZAQ) felietonista, recenzent (gatunki: strzelaniny, przygoda-akcja)	 **WOJCIECH OCZKO (AJU)** zastępca red. nacza, szef działu Sklep PSX Extreme
STRZELANINY:	**GEARS OF WAR** Jest jakiś inny wybór niż Gears of War? Gra nie jest idealna, ale "przygód" kilku obleśnych mord nic w tym roku nie przebija	**GEARS OF WAR** W gearsów się nie gra, tę grę się przeżywa całym sobą! Genialny gameplay, świetny tryb online, smerfastyczna grafa. W pełni next-genowa pozycja, ryjąca beret	**GEARS OF WAR** Za warkot piły mechanicznej, ciężki pancerz, widok rozjaśnianego błyskawicami, tonącego w deszczu, ponurego lasu. Mistrzowski krwawy piknik.	**GEARS OF WAR** GoW pokazał, że jednak da się jeszcze stworzyć tytuł, który nie będzie kalką, lecz stanie się inspiracją dla nowych pozycji. Kupił go praktycznie każdy posiadacz X360.
RPG:	**ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** Wciąż wiele tu błędów i niedociągnięć, ale przynajmniej mam swobodę - lubię to uczucie! Przyznaję, FFXII ma chyba bardziej konkretny klimat	**NIE TRAWIĘ RPG...** Obliviona odpaliłem z ciekawości. Jest ładny, ale ja nie jestem w stanie upować postaci i machnąć mieczykiem. Odpuściłem po godzinie.	**RAZU PEWNEGO GDZIEŚ...** była straszna wieś. A w niej księżniczka, co nie dawała cycka. I dlatego od erpegów wolę w pokera zagrać z niuniami przy słocie	**KINGDOM HEARTS II** Największą liczbę użytkowników PS2 stanowią niewątpliwie miłośnicy RPG-ów, co widać po wielkości sprzedaży gatunków. W 2006 roku niewątpliwie królowało KHII
WYŚCIGI:	**TEST DRIVE UNLIMITED** Prawdziwe Eldorado dla fana samochodów. Kolejna gra, w której swoboda działania ma dla mnie duże znaczenie	**TEST DRIVE UNLIMITED** Na taką grę wyścigową czekałem całe życie. Swoboda w przemieszczaniu się po Oahu, wypaśny model jazdy, świetne zadania, GPS, rozróby z glinami. Brawo!	**RIDGE RACER 6** Jakoś nie wydarzyło się w tym gatunku zbyt wiele. Ale nadal mam dziwny sentyment do tych mega optywowych, lśniących furi. Czysty arcade tuż przed snem!	**TEST DRIVE UNLIMITED** Zapaść gatunku i kolejne odgrzewanki w stylu NfS-a czy Burnouta już tak bardzo nie cieszą, zatem klienci skupili się na pierwszej prawdziwej next-genowej ścigałce
BIJATYKI:	**DEAD RISING** Normalne bijatyki już mnie nudzą. Dead Rising to w zasadzie chodzona bijatyka, w której "zakupy" w sklepie rajcują mnie jak cholera - "No, to wyskocz teraz sku..."	**DEAD OR ALIVE 4** Niezwykle efektowna i z głębokim systemem walki, choć na pierwszy rzut oka lamerskim. Nie potrafię grać w DOA4, ale chylę przed nią czoło.	**DEAD OR ALIVE 4** Oglądałem film, więc i grę spróbowałem tyknąć. Niezłe to, ale wciąż czekam na klasyczną, mega dopasioną graficznie chodzoną bijatykę „w prawo".	**FIGHT NIGHT ROUND 3** Miał być system sellerem konsoli, ale coś mu nie wyszło, natomiast po drastycznej obniżce cen gier EA w Polsce od razu wskoczył na pierwsze miejsce sprzedaży
PRZYGODA-AKCJA:	**MGS 3 SUBSISTENCE** Ciężki wybór, ale ponieważ nienawidziłem archaicznej kamery w zwykłym MGS3, to Subsistence przyjąłem z otwartymi rękami. W końcu zagram "po ludzku"	**DEAD RISING** DR to esencja next-genowej przygodówki: gra stworzona przez mistrzów gatunku zombiackiego klimatu. Dla mnie jest to #2 na X360. Re-we-la-cja	**CANIS CANEM EDIT** Za naprawdę przykuwający do konsol filmowy klimat misji, rudzielce w podkolanówkach i śmiganie na lekcje. Rockstar ma pomysły	**SPLINTER CELL DOUBLE AGENT** A jednak agent Fisher znowu skopał tyłki konkurencji, choć głównie dzięki wersji na 360, która przy braku konkurencji sprzedawała się jak ciepłe bułeczki
SPORTOWE:	**ROCKSTAR TABLE TENNIS** Coś oryginalnego w temacie, bo w PES6 z polskim komentarzem grać się nie da (to jest komedia, a nie sport)	**ROCKSTAR TABLE TENNIS** Solidny pingiel, jeno dla mnie zbyt wymagający – zabrakło mi samozaparcia, co by okiełznać złożony system zabawy	**TONY HAWKS PROJECT 8** Wersja na X360 pozwala na nowo wkręcić się w skejterskie klimaty (Nail the trick) i cieszy otwartym, złożonym światem. A do tego to oświetlenie!	**PRO EVOLUTION SOCCER 6** Ogromne zamieszanie z polską wersją językową nie powstrzymało sprzedaży. Jeśli jednak za rok będzie podobnie, to klienci mogą już nie być tak wyrozumiali.
GRY NA HANDELDY:	**LOCOROCO** Nie zapomnę pierwszego kontaktu z grą (w wersji demo): Co to jest? Ktoś sobie jaja robi? Ale to zabawne. Rany jaka ta kulka jest śmieszna! Już lubię tę grę :)	**TEKKEN DR** Przenośny Tekken? Nigdy bym na to nie wpadł. Szarpanie przez Wi-Fi dało mi tyle radochy, że głowa mała. Namco rządzi. Tekken rządzi!!	**TEKKEN DR** Miniaturowa wirtuozeria w obijaniu ryja. Nie sądziłem, że zobaczę tak efektowną grę na małym ekranie trzymanym w rękach. Do pociągu i pod namiot - idealna!	**TEKKEN DR** Bezdyskusyjnie, bezapelacyjnie to jeden z najlepiej sprzedających się tytułów 2006 roku. Tekkena po prostu musi mieć każdy, bez dwóch zdań
POZOSTAŁE:	**GUITAR HERO 2** Choć miałem okazję pograć tylko w redakcji, to jednak zakodowałem sobie we łbie, że jeśli tylko trafi się jakaś tania gitara, to ja chcę ją mieć. Jakieś propozycje?	**GUITAR HERO 2** Gra z gatunku „na kilka godzin", ale bardzo intensywnych. Nie lubię masterować tego typu gier, niemniej z GH bawiłem się przednio	**GRANIE W FILMIKACH** Polecam własnoręczne rekonstruowanie scenek z ulubionych tytułów. Ostatnio przebrałem się za Fishera (program GameTime) - power był 10/10!	**GUITAR HERO 2** Od razu widać, jak wielu Graczy to niespełnione talenty muzyczne. I nawet cena nie odstrasza - oby więcej takich gier
GRA ROKU:	**GEARS OF WAR** Gears of War to jedyny zupełnie świeży tytuł, który tak mocno utkwił mi w pamięci. Ile w tym zasługi marketingu i reklamy? Niemało.	**GEARS OF WAR** Co tu dużo gadać – gra-poezja. Z wywalonym jęzorem czekam na sequele.	**GEARS OF WAR** Za to, że wreszcie możesz się poczuć mega twardym, obładowanym żelastwem kosmicznym marines i w pełni to zobaczyć. W pełni!	**GEARS OF WAR** Tak sobie wyobrażałem nową generację gier - nowe patenty, doskonała grafika. Wzór do naśladowania.
KONSOLA ROKU:	[illegible]	[illegible]	Xbox 360	PlayStation 2

ŻYJEMY W PIĘKNYCH CZASACH

Wiele lat marudzenia, jaki to nasz kraj jest zacofany w kwestii gier wideo, jak potężna jest błoga niewiedza na ich temat wśród szarych obywateli, jak bardzo trzej giganci rynku lekceważą nasz kraj i jak bardzo ceny gier nie przystają do skromnych kwot na naszych wypłatach.

Ale tylko wyjątkowo uparty w swym marudzeniu Polak może dowodzić, że w 2006 roku nic się nie zmieniło. Nie będę odosobniony w twierdzeniu, że poprzednie 12 miesięcy, a będąc bardziej precyzyjnym - koniec roku, przewróciły nasze konsolowe poletko do góry nogami. Oczywiście nie stało się to nagle, bowiem początek tej historii miał miejsce już jakiś czas temu. Pierwszą jaskółką, która wiosny jeszcze nie czyniła, ale dzięki niej zaczęły wracać bociany, a pola pokryły się kwieciem, było powstanie polskiego oddziału Electronic Arts. Elektronicy już dawno temu wyrośli na światową potęgę wydawniczą, konsekwencją było więc powstawanie oddziałów w mniej dotąd istotnych dla firmy państwach. Polskie EA ani przez moment nie odcinało kuponów od zaufania swej firmy-matki, z miejsca uderzając z agresywną polityką cenową (za nowości nie musieliśmy już płacić 200 złotych), której pozostali dystrybutorzy chcąc nie chcąc musieli się z czasem podporządkować. Niedługo później pojawiły się lokalizowane wersje głośnych gier (Władca Pierścieni, Harry Potter), a jak wykazują badania, polonizacja znacznie podnosi sprzedaż. To między innymi stało się dla EA zachętą do zwiększenia nakładów na promocję - nie trzeba było długo czekać na spoty w telewizji czy billboardy na ulicach. Granie stało się trendy. Dostrzegli to i inn. - wakacje 2005 wielu Graczom upłynęły pod znakiem oficjalnych turniejow Tekkena 5 i Pro Evolution Soccer 4. Zwycięzcy mieli okazję zmierzyć się z najlepszymi Graczami ze świata na finałowych imprezach poza granicami Polski, a oba cykle, choć jeszcze niezbyt szumnie reklamowane i mocno kulejące jeśli chodzi o organizację, zebrały wiele pochwał. Wakacje 2006 to kolejne zmagania z PES-em (rozwinięte do kilkustopniowej formuły) oraz nowa impreza Sony, czyli turnieje w kilka gier tej firmy rozgrywane w największych miastach Polski, całkiem niedawno zaś powtórka z Tekkena, tym razem w wydaniu na PSP. W międzyczasie swoją Fifę mocno promowało też EA, sama gra zaś doczekała się polskiej wersji językowej wyposażonej w niezły komentarz Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza. Pojawiło się zjawisko, którego do tej pory polska branża nie znała - KONKURENCJA

Najważniejszym wydarzeniem 2006 roku, które ostatecznie wydobyło rodzimy rynek z zaściankowości, była premiera Xboxa 360. Huczna, przeprowadzona z imponującym rozmachem, urozmaicona lanserskimi imprezami dla VIP-ów, którzy nagle pokochali trzystasześćdziesiątkę. O konsolach

2006 TYPUJĄ ZGREDZI!

MACIEJ ZMUDA-ADAMSKI (KALI)
recenzent (gatunki: bijatyki, strzelaniny, strategie, przygodowe, RPG)

GEARS OF WAR
Tak sobie właśnie wyobrażam gry akcji nowej generacji! Kapitalny cooperative, fantastyczna „wczuwa" wrażenia z gry No Boomers ze swym „Boooom!")

OKAMI
Jeden z najpiękniejszych tytułów starej generacji konsol. Artystyczna oprawa A/V, urzekający klimat, oryginalność - mnie ten action RPG po prostu zaczarował

TEST DRIVE UNLIMITED
Dalej czekam na świetnego futureracera (Fatal Inertia maybe?). Ukłon dla TDU za wrażenia przy włączeniu widoku z oczu kierowcy, szczególnie na motorach

FIGHT NIGHT ROUND 3
Z braku laku - zabrakło jakiegoś fachowego, prawdziwego mordobicia. FNR3 jest kapitalny (szczególnie ver. XO), choć na bijatykę roku średnio mi pasuje

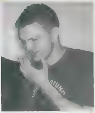
DEAD RISING
CCE było bardzo blisko, ale Dead Rising po prostu rozmiótł mnie swym kapitalnym stylem, swobodą i klimatem. Potężne replayability i radocha z grania!

PRO EVOLUTION SOCCER 6
Mam zastrzeżenia, ale i tak z nowej Piłk jestem mimo wszystko bardzo zadowolony. Szkoda, że na PS2 nie ma hiszpańskiego komentatora („Awantura banderola!")

LOCOROCO
Tego oryginalnego szpila nie sposób opisać - jego trzeba po prostu wypróbować i wsiąknąć na amen! „Czerwony sku^%^syn" rządzi ze swoimi przyśpiewkami

SINGSTAR 80's
Bez kuźwa dwóch zdań! Totalna dominacja wszelkich console parties w 2006r! „Córka Rybaka", „It's Tricky" - brak mi tylko „Sto Lat" („Monika, Dziewczyna Ratownika")

GEARS OF WAR
Rzadko się zdarza, bym po ukończeniu jakiejś gry od razu, z miejsca się za nią od nowa zabrał i ponownie skończył. Tak było z GoW - a to coś znaczy. „Boooom!".



MARCIN KOSMAN (KOSO)
newsman, recenzent (gatunki: przygoda-akcja, sportowe, RPG)

GEARS OF WAR
Kibicowałem tej produkcji od samego początku i nie zawiodłem się - świetny single i rewelacyjne multi zapewniły mi masę radochy

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Dałem odpocząć Finalowi (mimo wszystko świetnemu), oddając głos na najpotężniejsze, choć strasznie zbugowane RPG na Xboxa 360

RIDGE RACER 6
W tym roku posucha panowała maksymalna, na szczęście na początku pojawiło się RR6 - 50h spędzonych z jakimikolwiek wyścigami to w moim przypadku rzadkość.

JA CIEBIE, TY MNIE
Byłem bliski zokizemowania techrol u jącego po podłożu toptiera sadzącego idea nie dżastfrejmowaną dżagę, ale potem to już była zgadywanka. Gulp.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
Ogromny dylemat. Wybieram jednak SC, które zaspokoiło moje growo-kulturowe zachcianki - dostałem stealth w realiach political fiction ze świetnym nowinkami

ROCKSTAR TABLE TENNIS
PES6 to najgorsza część serii, natomiast ping-pong od Rockstara skutecznie mnie porwał - system gry i doskonała otoczka (muzyka, feeling) każą mi wyczekiwać sequela

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY
Genialnie skonstruowane sprawy, kapitalny scenariusz, rewelacyjne, charyzmatyczne postaci i niesamowita miodność nie pozwalająca oderwać się od konsoli

GUITAR HERO 2
Najlepsza gra muzyczna ostatnich lat, bijąca na głowę nawet Guitar Freaks. Doskonała playlista, świetne aranżacje no i gitara, pozwalająca poczuć się niczym Zbigniew Hołdys.)

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY
Wbijam w nadymane marketingowo GoW, „ojejciujejciu" Okami i staroświecką Zeldę. Dla Phoenixa kupiłem DS-a i zniknąłem na 3 dni - kocham tę serię!

BARTEK MAJOWSKI (KUJOT)
korektor PE - osoba, której "nie widać", ale wnosząca spory wkład do magazynu

GEARS OF WAR
Nie ma wątpliwości, kto tutaj zarządzi. Potężny tytuł oferujący miażdżącą grafę, mocny klimat i grywalność (ten co-op). Wyróżnienie dla Black

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
Oldschool (2,5D) w nowoczesnej oprawie, efektowne walki i akcja osadzona w realiach mitologii nordyckiej - gites giera, jak mawiał Odyn.

RIDGE RACER 6
Fanem serii RR będąc nie miałem problemu w tym roku (jakże jałowym, jeśli dzie o arcade'owe wyścigi) ze wskazaniem nr 1. Zapuszczam nitrosa i cieknie mi z nosa

FIGHT NIGHT ROUND 3
Namco rok przespało, pozostaje więc boks. Najlepszy dostępny na rynku, warto dodać, szkoda tylko, że z tak marną licencją (skromna ilość dostępnych zawodników).

OKAMI
Podobnie jak w przypadku Gearsów głównym atutem tego tytułu zdaje się być niesamowita oprawa. Na szczęście nie jedynym. Design, klimat, pomysły - cudowna gra

TOMY NIE GRAMY
Tony Hawk 8, PES6, FIFA „kilkanaście"... taaa. Jak już muszą być sequele, to ja bym sobie wjakiegoś Speedballa Crazy Footba. zagrał

KILLZONE: LIBERATION
Uwielbiam strzelaniny z rzutem izometrycznym (zostało mi po czasach 16-bitowców), tym bardziej tak odpicowane profesjonalnie zlokalizowane jak K.L.

GUITAR HERO 2
Sequel GH nie zmusza do odwalenia kankana, ale nadal pozostaje bezkonkurencyjny na polu gier muzycznych (mocno nietechnicznych). Świetna zabawa

GEARS OF WAR
Bardzo przekonujący zwiastun ery konsol next-genowych. Nie chcesz kupować X360? To lepiej nie oglądaj w akcji Gearsów.

ŁUKASZ KUJAWA (DZUJO)
felietonista, "3groszówko-ramkarz", recenzent (gatunki: przygoda-akcja, RPG)

GEARS OF WAR
O mały włos wygrałby Black, jednak Gears of War przeciął na pół dzieło Warda niczym Marcus wstrętnego Locusa. O tej grze będziemy jeszcze rozmawiać latami

FINAL FANTASY XII
FFXII, chociaż nie pozbawione wad, skutecznie reaktywowało serię. Najbardziej spodobał mi się mechanizm z MMORPG - wreszcie coś nowego

NEED FOR SPEED CARBON
W tym roku nie było Burnouta, więc "popieram" Carbon. Powód? Jestem "prostym chłopczykiem", a w tego typu wyścigi gram z chęcią

DEAD OR ALIVE 4
Początkowo nie byłem zbyt pozytywnie nastawiony do Dead or Alive 4, ale partyjki "na kilka osób" zmieniły moje zdanie. Dobra "party game"

CANIM CANEM EDIT
Mamy problem. Mimo wszystko Canim Canem Edit (za pomysł i humor). Chociaż jestem pod wrażeniem Dead Rising, "popieram" reaktywację Lady Croft

BIEG NA POCIĄG
Nie wiem, jak to jest, ale za każdym razem, kiedy udaję się do Katowic, do pociągu wskakuję w ostatniej chwili. Niedługo będę z konduktoram na "ty"

LOCOROCO
Pełna hipnoza, "faza" - po prostu szaleństwo. LocoRoco dokonuje lobotomii mózgu, zastępując szare komórki cukierkową muzyką. Boska sprawa

WII PLAY
SingStar Legends był zaskoczeniem, ale to "frajerowy" Wii Play zarządzi. To rzeczywiście mini-rewolucja i coś naprawdę unikalnego. Uwaga na kosze na śmieci!

GEARS OF WAR
Mało oryginalnie, ale solidnie. Hollywoodzki klimat, ciągła walka i apokalipsa w tle. Pierwsza prawdziwie next-genowa gra.

GRZEGORZ DRABIK (BUTCHER)
newsman

GEARS OF WAR
Wybór był ciężki, bo dobrych strzelanin nie brakowało (zwłaszcza na X360), ale Król jest tylko jeden. Może mało oryginalny, ale miód design rzuca na kolana

EXCEL WARRIORS
Grupa śmiałków dowodzona przez dzielnych wojów HP i XP szuka tabelek, które Star wywiózł i ukrył na mokradłach Irlandii. Wszyscy kończą na zmywaku w pubie.

BURNOUT REVENGE
Jazda w kółko mnie nie podnieca, ale fajerwerki Burnouta wyjątkowo, od początku istnienia serii. Revenge to naturalna progresja geniuszu Criterion

FIGHT NIGHT ROUND 3
Do produkcji EA przyciągnęły mnie achievementy (nie czarujmy się), a dostałem świetny boks z pomysłowym sterowaniem. Duża niespodzianka, także wizualnie

DEAD RISING
Na taki pomysł czekałem długie lata, łykając kolejne części RE i horrory z zombiakami. I Capcom mnie nie zawiodło - nie wszystko tu błyszczy, ale jako całość rządzi

ROCKSTAR TABLE TENNIS
Rockstarowi ponownie udało się uciec sztampie i stworzyć produkt oryginalny. Idealny strzał w niszę, na świetnym poziomie technicznym i jakościowym

LOCOROCO
"Śpiewające kuleczki" pokonały "porty i kotlety" na handheldzie Sony - wiele się działo na PSP w 2006, ale prawdziwych innowacji jak na lekarstwo. Oto jedna z nich.

GUITAR HERO 2
Dla mnie totalne objawienie 2006, bezdyskusyjny zwycięzca w kategorii "luzator i odmładzacz". Nawet rzępoląc "hita z 73-ego" człowiek ma banana na twarzy

GUITAR HERO 2
Pozytywna energia i radocha z "twórczości" wygrywają z gatunkowymi szablonami, nawet tak pięknymi jak "Girsy". Gitara i rockowe klasyki? Nieśmiertelny fun.

zaczęły pisać magazyny, które dotąd tego tematu unikały. Robiły to w kiepskim stylu, kompromitując się przy tym błędami oraz niewiedzą, ale sam fakt nagłego zwrotu w kierunku systemów podłączanych do telewizorów cieszył. Zaczął sprawdzać się scenariusz, który 2-3 lata temu wydawał się science-fiction. Wstaję rano, wchodzę na jeden z największych serwisów internetowych, z głównej strony atakuje mnie reklama Gears of War. Sprawdzam pocztę - dostaję rzetelne informacje prasowe od największych polskich dystrybutorów, przygotowywane przez ludzi, którzy znają się na rzeczy. Jadę załatwić kilka spraw na mieście - wsiadam do autobusu oblepionego reklamą Need for Speed: Carbon. W eksponowanym miejscu w Empiku stoją standy z konsolami, konsole atakują z każdej półki działu z multimediami. Wracam do domu, przed „Faktami" uderza świetny spot reklamowy Xboxa 360. Mecz Ligi Mistrzów? Obowiązkowo z reklamą któregoś z brandów Sony. Dla odmiany mecz ligi polskiej w Canal+? Pewnie, przed i po donoszący, że mogę go obejrzeć dzięki Electronic Arts i nowej edycji FIFA. Dla przeciwwagi w paśmie reklamowym trafiam na Pro Evolution Soccer 6. Szpakowski czy Borek? To jest WYBÓR, element do niedawna mocno w naszym kraju teoretyczny. Dystrybutorzy walczą o Gracza, walczą o miejsce w magazynach konsolowych. Obudziło się Sony, już teraz dając nam posmakować mocy PlayStation 3, choć konsola zawita między Bugiem a Odrą dopiero za kilka miesięcy. Specjalne pokazy dla prasy, ciężarówka z setkami kilogramów LCD i konsol na pokładzie - a to przecież dopiero zwiastun tego, co czeka nas niedługo. Osobiście jako przykład mizerii traktuję brak oficjalnych informacji na temat liczby sprzedanych konsol czy gier. Wszak doskonale wiadomo, że dobrą sprzedażą wypada się pochwalić, a skoro nikt tego nie robi, to znaczy, że nie za bardzo jest o czym mówić. Tym bardziej cieszą doniesienia Sony, które w ostatnich miesiącach 2006 sprzedawało nawet 20 tysięcy konsol PS2 - wynik imponujący jak na nasz elektroniczny skansen. Zarabiamy więcej, na więcej nas stać, konsumpcja napędza PKB, rosną nakłady na inwestycje, pojawiają się nowe miejsca pracy, zarabiamy więcej - to akurat koło nie jest błędne. A jeśli okazuje się, że Polak zarobione pieniądze z chęcią wydaje na elektroniczne gadżety, wypada się tylko cieszyć.

Życzenia na 2007 rok? Mam kilka. Żeby Nintendo zdało sobie sprawę, że istnieje taki region jak Europa Wschodnia, i żeby polski dystrybutor Big N - Lukas Toys - odważnie zainwestował w promocję Wii. Żeby w Polsce wyrósł wydawniczy konkurent dla Electronic Arts - polski oddział Activision czy Ubisoftu na dobre rozkręciłby konkurencję. Żeby Sony i Microsoft nie zrażały się ewentualnym strachem klientów przed nowymi konsolami i nadal niosły kaganek elektronicznej oświaty, licząc na to, że prędzej czy później PS3 i Xbox 360 zagoszczą w setkach tysięcy polskich domów. Polskiej prasie niespecjalistycznej życzę samozaparcia w nabywaniu wiedzy i dojściu do słusznego wniosku - jeśli się nie wie, lepiej nie pisać. Wierzę, że za 12 miesięcy będziemy mogli uznać 2007 rok za ciekawy okres, w którym branża ponownie zrobiła kilka kroków do przodu, a my ostatecznie utwierdzimy się w przekonaniu, że nie jesteśmy już obywatelami Europy trzeciej kategorii. Tego wszystkiego życzę Wam i sobie. Zdrówko! ☐ [koso]

Hyde Park

Polska konsolowa za lat 10

Kolejny roczek na karku i kolejny wysyp podsumowań. Ile to razy politycy zaliczyli (cokolwiek, kogokolwiek), ile razy kieliszek został drżącą ręką odstawiony, ile razy pokazali swoje twarze w tivi. Kto był największym wypasem i kto pokazał największy biust. Konsolowych podsumowań też jest sporo. Ale nie o nich piszę. Piszę o naszej Polsce konsolowej. Za oknem noc, sylwestrowym piromanom oklapły fajerwerki. A ja patrzę w przyszłość, 10 lat do przodu. Co widzę? Nie ma rady - edukacja na temat gier jest koniecznością.

UBŁOCONE BUCIORY POLITYKI

Nie ma co się oburzać na ostatnie wypowiedzi ministra Giertycha. Ograniczenie dostępności brutalnych gier to temat w Polsce ciągle nośny. W ubiegłym roku w kilku stanach USA próbowano przepchać podobną ustawę, ale lokalne parlamenty twardo stanęły po stronie wolności słowa i Pierwszej Poprawki. Pozytywną rolę odegrali prawnicy reprezentujący branżę gier - ich wystąpienia poparte twardymi dowodami naukowymi na brak wpływu gier na psychę Graczy oraz ostrymi językami odniosły zamierzony skutek. Tradycyjna opiekuńcza rola państwa kończy się także w Polsce i przeniesie się w nowy obszar - kontrolowania myśli i rozrywek obywateli. To łatwiejsze niż zapewnienie pensji większej niż 600 zł na pełnym etacie. W Ameryce taka sytuacja jest na porządku dziennym. Za 10 lat nagonka na gry będzie jeszcze większa, zwłaszcza w okresie przed wyborami. W końcu rodzice, którzy wyręczają się w wychowywaniu dzieci zewnętrznym instytucjami, to też elektorat.

Tyle że do tego czasu doczekamy się prężnie działających i przygotowanych merytorycznie do zmagań organizacji i fundacji pokroju ESA lub PFF. Edukacja rodziców na temat gier (i szerzej - zainteresowań młodego pokolenia) nie ograniczy się już do pojedynczych felietonów dziwaków w PE. Będą konferencje w szkołach, będą specjalne spotkania. Młodzież będzie jeździć na letnie akademie grania, zaś pasjonaci programowania - na letnie akademie programistyczne. Dziennikarze innych mediów niż branżowe też będą już uświadomieni - plucie na gry jest równoznaczne z pluciem na film, teatr, muzykę i malarstwo. Poza tym w 2005 roku "brutalne" gry osiągnęły pułap sprzedaży rzędu 19.1 procenta wszystkich sprzedanych gier komputerowych i 38,8 procenta gier konsolowych (za: ESA 2006). Przez utożsamienie wszystkich gier z brutalnością ślina równo rozkłada się także na pozostałe 80 i 60 procent gier strategicznych, rodzinnych, sportowych, przygodowych, wyścigów i RPG.

SPOŁECZNOŚCI BACZNOŚĆ

Od jakiegoś czasu strasznie dużo szumu robi się wokół takich pojęć jak Web 2.0 (w tym megahypowane YouTube), blogi i społeczności online. Jedni upatrują w tym nowego świata, inni łatwego zarobku (kto by nie chciał kręcić kasy, jeśli to Czytelnicy się męczą i dostarczają kontent?), a jeszcze inni kręcą z politowaniem głowami (nie da rady obejrzeć wszystkich ciekawych rzeczy, potrzebne dodatkowe rzeczy typu filtry lub wyszukiwarki). Jednak nikt nie zaprzecza temu, że dzięki temu fani pewnych rzeczy przekonali się, że nie są odosobnieni w swoim dziwacznym hobby (papier toaletowy zużyty przez Kojimę, anyone?). Choć Polska to nie Ameryka, a Polacy nie mają aż tyle zapału i możliwości technicznych co zmaniaczeni Amerykanie, to jednak na swój sposób dajemy społecznościowego czadu. Wystarczy wejść na forum PE, żeby poczuć ten feeling. Temu służą Extreme Parties i ogólnopolskie turnieje Tekkena. Temu służą ugruntowane turnieje PES-a.

Za 10 lat społeczności konsolowe będą już solidnie ugruntowane. W większości szkół średnich i gimnazjów uczniowie będą chodzić na dodatkowe zajęcia z ludologii. Prócz pokazywania umiejętności w ulubionych grach, dzieciaki będą poznawać kulturową otoczkę gier. Historia Ivalice wespół z socjologicznymi podstawami typologii bohaterów RPG znajdą się w zestawie tematów maturalnych. Marzenie ściętej głowy? No cóż, skoro "Władca pierścieni" i "Harry Potter" zostały lekturami szkolnymi, to czemu multimedialną lekturą nie mogą się stać Halo lub MGS?

Fajna wersja przyszłości? Mnie się podoba. Ale nie zachęcam Cię do podjęcia jakichś działań w tym kierunku. To wyniknie samo z siebie, po wielu małych kroczkach, których nie zauważymy. Może nawet Ty zrobisz taki jeden, nie do końca świadomie. Właśnie po to powstał ten tekścik - żeby zasiać ideę w Twojej podświadomości. Zadanie wykonane. Spocznij ☐ [nemo]

W OBIEKTYWIE PE

Z gredzi w trakcie Ringu

pytanie miesiąca:

Na jakie gry czekacie w 2007 roku?

Ściera

dziedzina: gry na jeden dzień

aktualnie: Trauma Center: SO, Wii Sports, Rayman RR

Przez minione święta dorobiłem się "zakwasów" - tak się kończy kilka godzin boksu na Wii. Następnego dnia nie potrafiłem wrzucić wstecznego biegu w samochodzie. Przypominają mi się czasy, gdy z łóżka wstać nie mogłem po maratonach w Dance Dance Revolution. Natomiast nazajutrz cały dzień operowałem ludzi (Trauma jest wprost stworzona dla Wii - szkoda, że nie wiadomo nic o wersji europejskiej). (...) Zebranie redakcyjne odbyło się pod znakiem "burdelu na kółkach". Sorry chłopaki za trzaskanie drzwiami, ale solidnie mnie wkurzyliście:) Mashler, ty masz bana na zebrania. (...) Ledwo zacząłem grać w Viva Pinata, a tu zrządzenie losu prezentuje mi kota. Prawdziwego. Mieszka sobie teraz w kuchni, w kartonie po ośmiopaku Żywca i ma większy zapas jedzenia niż my z żoną. Nazwaliśmy go (ja) Mu. Rodzina się powiększa. A chwaliłem się, że założyłem akwarium? Takie małe: jeden gupik mi zdechł i jeden bojownik - no i teraz już wiem, że dwóch samców na pewno nie da się ze sobą oswoić. Wracam do Viva Pinata (...) 200 zł za dodatkowego Wiilota, co za zdzierstwo. A jeszcze dwa muszę dokupić. Zbankrutuję przez te nowe konsole ☐

sciera@psxextreme.pl

Wario Ware: SM, Alan Wake, Halo 3, Assassin's Creed, GTAIV

Koso

dziedzina: wszystkie dobre

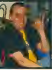
aktualnie: Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Okami, PES6

Życiowy remanent skłonił mnie do zmiany wielu elementów otoczenia. Odżyłem, odzyskałem dawną energię, na nowo tryskając humorem, ochotą na szczeniackie psoty, odświeżyłem stare znajomości, zawarłem kilka nowych. Żyję wreszcie czerpiąc radość ze wszystkiego i odnajdując się w zawodowych planach, na które do niedawna nie miałem czasu. Miło trzachnęła mną impreza w katowickim Ing, na którą zawitaliśmy w silnym redakcyjnym gronie, przy czym do końca zostaliśmy tylko z Kalim i Mashterem - mocarnie było:). Równie ciekawe było zebranie, na którym Ściera zdążył 14 razy zdrowo się wkurzyć, 8 razy stracić głos, 5 razy tak mocno trzasnąć drzwiami, że ciociom w stróżówce wylała się kawa, a z rywalizacji w gry zrobić igrzyska olimpijskie ("Dziuba, ty musisz zagrać w MotorStorm. Zapisujcie czasy"). Stary dobry Alien i Sylwester pokazał, że na parkiecie 2x2 wbrew pozorom może się zmieścić więcej niż 8 ciał, a początek roku mam tak sympatyczny, że nadmiar melatoniny wycieka mi nosem. Tyle że Xbox 360 powędrował w odstawkę - preparowane do Poradnika opisy nie pozwalają na zabawę ze sprzętem MS. Ale mam za to nowe priorytety ☐

koso@psxextreme.pl

Metal Gear Solid 4 i nie ma mnie dla świata

Aju



dziedzina: paczkowanie

aktualnie: PES6, Dragon Quest 8

Jako miłośnik małych, przytulnych klubów już dawno nie odwiedzałem "poważnych" dyskotek w cenach "upokarzająco-konsumpcyjnych". W Sylwestra postanowiliśmy więc z żoną uderzyć do - wydawałoby się - profesjonalnej dyskotek zwanej Spiz. Wiernie asystował nam on-the-round man Kali oraz dobry znajomy Sylwek. To co tej nocy przeżyliśmy, naprawdę ciężko opisać. No po prostu wieś tańczy i śpiewa i to w samym centrum Katowic. Ochrona dzielnie kursowała co 5 minut, wyprowadzając co bardziej krewkich balowiczów, szkło rzygały gdzie popadnie, a my uciekaliśmy przed fruwającym kuflem. A najlepsze jest to, że w tym burdelu jakiś koleś postanowił się zaręczyć - bo nie mam pytań. W całym tym rozgardiaszu odnalazło nas paru normalnych Czytelników, których gorąco pozdrawiam. W dziedzinie gier - po obfitym listopadzie nastąpiło duże wyhamowanie w grudniu i styczniu, ale już luty szykuje się obficie, szczególnie dla użytkowników PS2 - Okami, Test Drive Unlimited czy długo oczekiwany Final Fantasy XII. Na te tytuły przygotowaliśmy specjalne ceny naszym sklepie - bo czy 119 zł za nowego Test Drive'a czy 189 zł za Finala to dużo? ☐

aju@psxextreme.pl

Halo 3, Assassin's Creed

KILu

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: CoD3, Wario Ware, Rhythm Tengoku, Okami, Colossus

Po ostatniej końcówce wszedłem na takie obroty, że mimowolnie zwalczyłem potrzebę snu i jedzenia, przez co przy świątecznym stole byłem głównie obserwatorem, który nawet gdyby chciał, to i tak nie może. I chyba tylko dzięki temu bez większego uszczerbku przeżyłem combo w postaci redakcyjnego Ringu i podwójnego Sylwestra. O ile ciepłe przyjęcie Wii w redakcji było do przewidzenia (prawdziwy Gracz wie, co dobre:), tak fakt, że podczas sylwestrowego spotkania konsola dosłownie przyssała do ekranu kilka niegrających dziewczyn (bo, studentek!) nieźle mnie zaskoczył - nawet EyeToy i SingStar nie wywołały takiej reakcji. Doszedłem też do wniosku, że grafika na Wii jest bardzo dobra, pod warunkiem, że twórcy nie starają się na siłę upchnąć w niej miliona wielokątów. Wiadomo, że konsola jest na to za słaba, a wszelkie kompromisy "dają po oczach". Trauma czy Wii Sports prezentują się świetnie, bo tak właśnie miały wyglądać, od początku miały być proste i nie trzeba było niczego ciąć. Czujecie, o czym mówię? Najlepszy okres dla Wii powinien się zacząć po "zejściu" Xboxa i PS2, gdy twórcy przestaną (niejako przy okazji łatwej kasy) wypluwać na Wii wykastrowane multiplatformery.

kilu@psxextreme.pl

nie mam niczego na oku - czekam, aż coś mnie zaskoczy

Sojer

dziedzina: next-genowa erekcja

aktualnie: Guitar Hero 1&2, MotorStorm, Gran Turismo HD

Grudzień był dla mnie wyjątkowy. Pomijając schemat corocznych wydarzeń - urodziny, święta, Sylwester - miałem okazję przetestować w domowym zaciszu PS3. Na pierwszy ogień poszedł MotorStorm, który zadomowił się na ekranie telewizora na dobre. To właśnie dla tej gry rozważam zakup nowej konsoli Sony, gdyż ma bardzo dużo wspólnego z Burnoutem (ach, ta rywalizacja!), dlatego w chwili zmiany płytek na inną za każdym razem odpalałem MS!). Czytnik PS2 nie pozostawał jednak zbyt długo w osamotnieniu, a głównym powodem jego pracy było mocarne Guitar Hero 1 i 2 - gdzie kupujecie gitary grając - toż to kwintesencja grywalności w najlepszym wydaniu. Fani Amplitude będą słać pokłony (zresztą, to ten sam developer)! (...) W sklepie PE panował świąteczny sajgon, ale wraz z Ajem daliśmy radę i mamy nadzieję, że większość klientów otrzymała swoje prezenty na czas (zawsze wysyłamy w dniu zamówienia!). (...) Smutne info: GC i Xbox umarły. Najlepiej nadal trzyma się PS2 - oby jak najdłużej! (...) Redakcyjne spotkanie = rewelacja:)! ☐

sojer@psxextreme.pl

God of War II, Assassin's Creed, Grand Theft Auto IV

Star

dziedzina: RPG

aktualnie: VP2: Silmeria, FFXII

Boo! To ja. Dawno się tutaj nie pokazywałem, choć w sumie powód był błahy - lenistwo. Praca, zwłaszcza ciężka, tudzież monotonna, paradoksalnie rozleniwia - po powrocie do domu nie sposób myśleć o czymś innym niż odpoczynek przy dobrym filmie lub konsoli. Mimo wszystko jednak udało mi się skrobnąć reckę dwunastego Finala do poprzedniego numeru, a podczas świątecznego wypadu do kraju - niniejsze wypociny. Może nie zdajecie sobie sprawy, ale w Polsce jest naprawdę fajnie, zwłaszcza w porównaniu do takiej Irlandii (nie licząc oczywiście zarobków). Niestety muszę już wracać - najpierw opóźnionym pociągiem z uszkodzonym ogrzewaniem, usłanym oczywiście na full, potem powietrznym autobusem wpadającym co chwilę w turbulencje (niezła jazda ze stanem nieważkości:), aż wreszcie autokarem, w którym jak zwykle mam poważne problemy z wygodnym ułożeniem swych dwóch metrów na czas podróży (Irlandczycy nie grzeszą wzrostem). Taka już dola podróżnika, którego jedynym pocieszeniem jest czekająca w "domu" konsola z drugim Valkyrie Profile. Do następnego razu. ☐

star@psxextreme.pl

Blue Dragon

HYDEPARK CZYTELNIKA

Wszyscy chętni do napisania swojej ramki proszeni są o wysyłanie prac w formie pliku .txt oraz SWOJEGO zdjęcia w formacie .jpg na adres mailowy [illegible]. Długość tekstu nie może przekraczać 1200 znaków (ze spacjami). Dodatkowe informacje potrzebne do ramki: w co teraz gracie, miasto, ulubiony gatunek gier i Wasz adres mailowy. Czekamy do 2 stycznia.

Butch

dziedzina: dobre

aktualnie: Splinter Cell:DA, RS: Vegas multi, Guitar Hero II

Nowy Rok zaczął mi się z przytupem - popijając browca na chacie, dłubiąc w nosie i gapiąc się w telewizor [illegible] Allegro i kupiłem sobie napęd HD DVD do Xboxa 360. Co ni mniej ni więcej przepowiada, że cały rok 2007 [illegible] pod znakiem wspaniałego High Definition w grach i filmach. To się nazywa "zadbać o dobrą wróżbę na przyszłość"! [illegible] F.E.A.R. [illegible] Guitar Hero [illegible] na X360 [illegible] Życie jest piękne.

Halo 3, BioShock, GTAIV, Brothers in Arms, MGS4

HIV

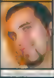
dziedzina: Achievement Hunter

aktualnie: Call of Duty 3, Viva Pinata

No i skończył się mój romans z CD Projekt. Fajnie było, ale się skończyło. [illegible] i poznałem korporacyjne realia. Co ciekawe, czasami trza puścić [illegible] malkontentów: tak, nadal uwielbiam 360-tkę. Czas zatem wrócić [illegible] To trzeba obejrzeć. [illegible] Call of Duty 3 [illegible] PS3 oraz Wii [illegible] PS3 [illegible] dysków 2.5 [illegible]

Tekken na PS3:)!

Mazzi



dziedzina: muzyczne dziwactwa

aktualnie: Final Fantasy V, Daigasso. Band Brothers

[illegible] Jak tylko [illegible] do niej [illegible] PS3 [illegible] Xboxa 360 oraz Wii [illegible]

Final Fantasy VI (GBA) i nowe Star Warsy:)

DRujo

dziedzina: średniaki

aktualnie: Thrillville, Final Fantasy XII

Czy to [illegible] Agenta Wywiadu Wojskowego [illegible] naprawdę [illegible]. Żeby było zabawniej, ten gadżet (dla niekumatych – maska przeciwgazowa) pojawił się na bezbłędnym Sylwestrze u Tomka i Ani (pozdrawiam serdecznie!). Ale to nie wszystko, bo na imprezę niespodziewanie zawitał także jeden z naszych wiernych Czytelników – Bas (możliwe, że źle napisałem ksywkę:). Sława, pieniądze i kobiety to standard dla zespołu PSX Extreme, tak jakby Skoro już przy nowym roku jesteśmy - bez wątpienia w 2007 trzeba będzie przesiąść się na świeży sprzęt. O tym, czym warto się zainteresować, przeczytacie w bieżącym numerze, ja tylko dodam, że zakup PS2 – niezależnie od tego, co mówią znajomi - nadal ma sens. (...) Nie wiem, czy Sony może liczyć na analogiczny sukces w przypadku PSP, ale po zapoznaniu się ze scenariuszem Portable Ops raz jeszcze zostałem utwierdzony w przekonaniu, że handheldy nie są tylko dodatkiem do "poważnego" grania. (...) Nieomal znowu nie zdążyłem do redakcji - dochodzę do wniosku, że trasa kolejowa Kraków-Katowice jest przeklęta. Albo to, albo [illegible]

MGS4, GTAIV i Assassin's Creed

Loki

dziedzina: sensacje żołądkowe i j-pierdółki

aktualnie: Call of Duty 3, Zuma (XL!)

Redakcja [illegible] Red Steel [illegible]

Railfan

Kali

dziedzina: tańce, hulanki, lulki i swawola

aktualnie: Dead Rising, PES 6, Thrillville

[illegible] Redakcja [illegible] Pozdro dla [illegible]

Assassin's Creed, Heavenly Sword, Fatal Inertia, Virtua Fighter 5

Zax

dziedzina: RPG, koty w sosie własnym

aktualnie: Tales of the Abyss, Phantasy Star Universe, .hack G.U. 1, Katamari Damacy

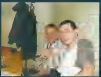
[illegible] PSP [illegible] Fabula Nova Crystallis [illegible] 2007 [illegible] Nintendo DS [illegible] handheldy

Persona 3

W szkole z konsolą

Dawno, dawno temu, pod koniec października, siedząc bezczynnie w domu postanowiłem udać się do pewnego liceum profilowanego w celu odwiedzenia kumpla na zajęciach. Nudząc się na dość sztywnych, 80-minutowych wykładach (tyle trwają lekcje w omawianej szkole) zaczęliśmy obmyślać plan „rozkręcenia" ich. Do głowy wpadł nam kompletnie zwichrowany pomysł. Otóż wymyśliliśmy, że na następne zajęcia zabierzemy ze sobą PS2 i kilkucalowy monitor, a także zestaw czterech gierek. Naszym głównym celem było rozruszanie atmosfery w klasie. Jak postanowiliśmy, tak zrobiliśmy.

Nadszedł ów dzień. Nie mogąc doczekać się tak fajowej lekcji, udaliśmy się do szkoły godzinę przed rozpoczęciem zajęć. Jak się później okazało, była to dobra decyzja, bowiem organizacja miejsca „nauki" zajęła nam sporo czasu. Na honorowym miejscu (ławka) spoczęły konsola oraz monitor. W końcu wybiła godzina 15:30, o której miał zacząć się angielski.



Osób było niedużo, raptem 7, wliczając w to również mnie i Sebastiana. Na pierwszy (i jak się później okazało - jedyny) ogień poleciał Soul Calibur 3. Osoby znajdujące się w klasie nie były zbytnio zainteresowane naszymi poczynaniami. Po upływie 15 minut przybył nauczyciel. Oznaczało to ni mniej ni więcej, że zbyt dużych szans na pogranie nie było. Sama konsola powędrowała na krzesło obok, monitor zaś umocowaliśmy na specjalnym uchwycie samoprzylepnym pod ławką.

Pod koniec lekcji wykładowca zaczął odpytywać jedną koleżankę, co otworzyło nam możliwość rozegrania kilku pojedynków. Po stoczeniu kilkunastu walk dzwonek ogłosił przerwę. W tym momencie do klasy weszli spóźnieni uczniowie. Ze zdziwieniem spojrzeli na nasze ławki i po kilku minutach zainteresowanych osób była już cała gromada. Jedna z koleżanek (Justyna) zaczęła nawet zastanawiać się, po co nam tyle okablowania pod ławką. Jeszcze inna niewiasta zadeklarowała chęć rozegrania sparingów w SC3. Gdy rozpoczęła się kolejna lekcja, geografia zresztą, gościu zasiadł na swoim tronie, a my w dalszym ciągu cioraliśmy w najlepsze. Pojawiła się też koleżanka, która chciała koniecznie z nami pograć - siadła między mną a Sebą, więc oddałem jej pada, aby mogła troszkę z popykać z kumplem. Zaczęła się masakra. Wykładowca, zdziwiony przesiadką naszej sparingpartnerki, zbliżył się do nas i zrobiło się troszkę gorąco. Lekko przestraszona tą sytuacją koleżanka ukryła pada w dość „interesującym" miejscu, między nogami, zapominając o włączeniu pauzy, skutkiem czego zrobiło się bardzo zabawnie. Teksty „O jejku, on wibruje!" rozbawiły nas do łez, a ponieważ nie mogła z padem nic zrobić, bo wykładowca stał obok nas, przez kilka minut powstrzymywaliśmy się od wybuchnięcia śmiechem. Sytuacja stała się przekomiczna. W końcu nie wytrzymaliśmy i cała nasza trójca z ostatniej ławki zaczęła się śmiać wniebogłosy, uniemożliwiając w ten sposób prowadzenie dalszych zajęć. Do porządku doprowadził nas nauczyciel, stając przed nad nami ze srogą miną. Na szczęście nie zorientował się o co chodzi.

Kolejna lekcja i kolejna gra. W trakcie przerwy dosiedli się do nas Jarek i Adam. Odstąpiliśmy im swoje pady i zaczęliśmy pisać tę oto „relację" na brudno, stwierdzając, że „to się nadaje do PE!". Chłopaki dawali ostro czadu, nie mogąc powstrzymać się od komentarzy typu „O w mordę, rozpierniczyłeś mi kolesia z pałką". Po pewnym czasie jednak zaczęli udawać, że słuchają, widząc podejrzany wyraz twarzy matematyczki. Minęła ostatnia lekcja, niektóre osoby już zaczęły opuszczać klasę, zaś Justyna, która wcześniej zainteresowała się przewodami pod ławką, zaskoczyła nas swoją opinią nt. grania podczas lekcji: „Macie nietypowe pomysły, chłopaki. Pozytywnie zakręceni jesteście". Fajnie. Fajnie, choć muszę nadmienić, że nie pochwalamy ani nie nakłaniamy Was do grania podczas lekcji, na której z założenia powinniście przyswajać wiedzę. Żeby było jasne:). No i jeszcze warto na koniec wspomnieć o tym, że można sobie uszkodzić sprzęt zanosząc go do szkoły - okazało się, iż podstawka od monitora przyssała się do blatu ławki w taki sposób, że mieliśmy problemy z jej odklejeniem. Z pomocą przybył Adam, który udostępnił nożyczki... ech, no właśnie, te nieszczęsne nożyczki. ☐ [Chicken]

konsolowy RING

3 ko
4 ru
15 s

PS3, Wii i Xbox 360

16 osób, 5 zgrzewki pokrzepiających napojów, 8 paczek chipsów, 4 pizze, prawie setka gier i w końcu najważniejsze - 3 konsole nowej generacji, które miały tego dnia stoczyć prawdziwy bój o miano tej jednej, najlepszej. 29 grudnia 2006 roku, 2 dni przed Sylwestrem. Taki dzień wybraliśmy dla Ringu, czyli redakcyjnego spotkania, które miało na celu porównanie trzech konsol nowej generacji, z nastawieniem na PS3 i Wii. Te, jak wiecie, przed miesiącem zawitały w naszych progach i jeszcze nie wszyscy mieli okazję przetestować je w swoich domach. 12 godzin - tyle czasu zarezerwowaliśmy sobie na testy. Ring zaczął się zatem w samo południe i miał potrwać do północy. Oczywiście, jak przystało na redakcję PSX Extreme, nie wszyscy pojawili się na czas (jak zwykle tylko Gamera był punktualny), a niektórzy w ogóle się nie pojawili - Senti tłumaczył się śnieżną zawieją i brakiem autobusu do Wrocławia, skąd miała go odebrać ekipa: Norby, Kali, Myszaq (Kali twierdzi, że w słuchawce było słychać wybuch wulkanu i pewnie dlatego Senti nie przyjechał). I tak, po przyjeździe ekipy z Wrocławia, Senti i jego wymówki stały się tematem na następnych kilkanaście minut, podczas których wszyscy wymyślali kolejne domniemane wersje kataklizmów w okolicy Bolkowa. Nic, że ten położony jest kilkadziesiąt km od Wrocka, gdzie świeciło słońce, nie padał śnieg, a dróg nie tarasowały spadające meteoryty. W każdym razie w redakcji powoli gęstniało, Fenio bronił przygotowanych na później puszek i chyba każdy ze zg(Red.)ów musiał dotknąć czy pomacać PS3 - po kilkunastu minutach konsola wyglądała bowiem jak policyjne urządzenie do ściągania odcisków palców. Ponadto HIV coś mamrotał, że co to za Ring, jak nie ma sędziego i lasek z tabliczkami, Myszaq obwiesił się Wiilotami, a Kali próbował zwędzić Feniowi klucz od barku.

Sparing - "jednego mniej"

Rozłożyliśmy po jednej konsoli PS3, Wii oraz Xbox 360. Do dyspozycji mieliśmy prawie wszystkie gry na każdą z nich: 6 gier na PS3 + dema ściągnięte z PS3 Network, 10 tytułów na Wii + 2 zestawy mini-gier oraz kilkadziesiąt tytułów na Xboxa 360 + gry z Xbox Live Arcade. Wydawałoby się, że Xbox 360 był tu zdecydowanym faworytem i wokół niego zbierze się największa ilość grających. Pierwszy powód, dla którego tak się nie stało, był oczywisty - większość z nas posiada tę konsolę w domu, bawiąc się nią na co dzień. Powód drugi - już na samym początku starcia sprzęt Microsoftu niemal zaliczył knockout. O co chodzi? Po odpaleniu Gears of War, Xbox 360 zawiesił się... Nic to. Po zresetowaniu pokazał się nam Ring of Death - trzy czerwone diody! Aju zdiagnozował: „3 czerwone diody znaczą jedno - konsola jest zepsuta i nadaje się do serwisu" (dalsze szczegóły - patrz ramka). W zapasie był kolejny Xbox 360 w postaci debuga, na którym działają tylko specjalne, prasowe wersje gier - tyle że tych mamy całe 3 sztuki, zresztą ten Xbox również jest nieco wadliwy i boryka się z tzw. „artefaktami" (czarne trójkąciki wyskakujące na ekranie w różnym nasileniu). Jęki zawodu i zgryźliwe komentarze posypały się na konto konsoli z zielonym okiem. I słusznie. Obserwacje rynku dowodzą, że sprzęt wciąż jest bardziej awaryjny niż byśmy sobie tego życzyli, na szczęście 24 miesiące gwarancji po części łagodzą ten fakt.

To nie koniec opowieści o 3 diodach. Po ok. godzinie, Loki, nie mając akurat nic do roboty, wziął do rąk wciąż podpiętego do Sieci zepsutego Xboxa 360 i odkrył, że w zależności od nachylenia, czerwone diody zmieniają położenie. Śmiechu było co nie miara, gdy okazało się, że obracając konsolą w przeróżne strony, zmniejszała się również ilość czerwonych diod, aż te w końcu zupełnie zniknęły (3x w lewo, 1x w prawo, a potem obkrętka o 180 stopni). Teoria Aja nagle legła w gruzach, a pojawiła się następna - 3 czerwone diody to ruska mini-gierka ukryta w biosie konsoli:). „Gracz musi obrócić konsolę tak, aby wszystkie czerwone diody zniknęły". Żarty żartami, ale to zadziałało... niestety, do czasu. Po godzinie Xbox zgłosił ponownie ten sam błąd, a zatem uznajcie ten wątek ze ciekawostkę

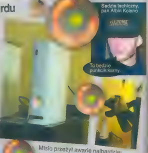
Runda 1 - dlaczego Wii?

Godzina 14.00. W redakcji są już wszyscy (spóźnialscy) i okazuje się, że większość osób chce grać na Wii. Postanawiamy rozłożyć drugi zestaw. Przed 15.00 pracują już dwie konsole Wii, aby obsłużyć wszystkich roześmianych zg(Red.)ów. Gramy przede wszystkim w tenisa ze składanki Wii Sports, a szczególne wzięcie ma konsola z podpiętymi czterema Wiilotami, wokół której co kilkanaście minut coś się przewraca/spada albo delikwent siada na kanapie masując siniaka po przypadkowym uderzeniu (brak miejsca daje się we znaki). Loki po kilku strzałach Wiilotem w zęby postanawia grać na kuckach. Koso po raz trzeci zbiera śmieci z kosza, którego zawartość wysypuje się przed biurkiem po każdym energicznym backhandzie (w końcu go przestawia niesamowite). Tylko HIV zdaje się nie wiedzieć o co w tym chodzi, pytając po kilku setach: „kim ja steruję?". Ale to normalne, gdy w jednej dłoni trzyma się Wiilota, w drugiej - puszkę z napojem. Najbardziej przejęty tym faktem jest Sciera, który krzyczy na niego, żeby się opamiętał i nie robił zamieszania. Kali uspokaja go tłumacząc, że to tylko zabawa. Na drugim Wii króluje tenis stołowy (Wii Play) albo kręgle (Wii Sports).

Opowieści z pogranicza absurdu

czyli o usterkach z przymrużeniem oka

To, że nasz Xbox 360 wyzionął ducha, to jeszcze nic. Po świętach nasz sklep dostał reklamowane cztery inne konsole MS, które padły w ten sam sposób - 3 czerwone diody. Co najdziwniejsze, wszystkie padły podczas grania w Gears of War, który od teraz uchodzi w redakcji za prawdziwego KILLERA. Norby będąc świadkiem całego zajścia, zaczął od razu opowiadać o innych przypadłościach, jakie zna i słyszał w swoim serwisie. Najbardziej rozśmieszyła nas recepta dla konsol, które mają tendencję do zawieszania się. Otóż pewien Gracz przekazał Norbiemu, że zna już dobry sposób na tę przypadłość - mianowicie wystarczy wystawić konsolę za okno (lepsze chłodzenie). To nie jest żart. Problem w tym, że okna nie da się zamknąć (z uwagi na kabel zasilający i wizyjny), a wówczas bardzo drętwieją ręce z powodu zimna i trzeba grać w rękawiczkach. Norby z początku uznał tę opowieść za zbyt szaloną, ale gdy któryś z kolei klient narzekał na przypadkowe i częste zwiechy w jego sprzęcie, Norby zaproponował [illegible] konsoli za okno (najciężej było wytłumaczyć, że to nie jest dowcip). Wy również możecie nie wierzyć, ale ponoć już kilka Xboxów 360 działa w ten sposób perfekcyjnie (kable wpuszczone są wywierconą dziurą w ramie okiennej). A co jeśli zacznie padać deszcz? Tego dowiemy się pewnie za jakiś [illegible]



Sędzia techiczny, pan Albin Kolano

To będzie punkcik karny.

Misio przeżył awarię najbardziej. Powiesił się futrzak. Odcieliśmy [illegible] ostatnim momencie

nsole
ndy
ędziów

w warunkach EXTREMALNYCH

Od czasu do czasu włączany jest boks, ale Ściera na widok „latających pięści" postanawia „zbanować" tę mini-grę w obawie o zdrowie ludzi. O tak, do Wii potrzeba sporo miejsca, jeśli mówimy o multiplayerze. Solidnie przekonuje się o tym Mashter, któremu w pewnym momencie Koso niema łamie nadgarstek ("to była moja piłka!") .. Wszyscy czekają, kiedy „przypadkowy" wyrzut Wiilota położy na ziemię przechodzącego obok Ścierę. Przy okazj - jakoś dziwnie nikt nie chce grać w cokolwiek w pobliżu Gamery..

Tymczasem na PS3 wszyscy szarpią w jedną trasę z sieciowej demówki gry MotorStorm Trzeba zauważyć, że gra podoba się wszystkim, nawet Starowi, a marudzi tylko Gamera, który za to zakochany jest w Gran Turismo HD i ciągle pyta, kiedy włączymy go z powrotem, bo on chce pokręcić „bączki" na asfalcie, podniecając się przy tym, jak dziecko. HIV dla draki dogaduje mu, że to przecież tylko GT4 w podwyższonej rozdzielczości i żeby przestał tak się rozwodzić, bo inaczej każą nam w przyszłości za takie gry płacić. Kłótnia na temat wyższości MotorStorm nad GT HD kończy się wraz z włączeniem Ridge Racera 7. Norby z HIV'em jako fani serii zacierają ręce, ale to Gamera gra pierwszy. Oczywiście tytuł mu się nie podoba, bo to jest, jak twierdzi, „chamska arcade'ówka" Na potwierdzenie swoich poglądów demonstruje nam pewien dziwny patent, przy którym wszystkim opadają szczęki Recepta na pokonanie kolejnych zakrętów jest rzeczywiście lekko szokująca: Gamcio wpada w poślizg, i w tym nie byłoby nic dziwnego, gdyby nie fakt, że slide'a robi w odwrotną stronę (zakręt w prawo, a on skręca w lewo), a mimo to udaje mu się każdorazowo pokonać zakręt idealnie. Pada pytanie: „Czy ktoś próbował to zrobić w poprzednich częściach?" Że też to nikomu nie przyszło do głowy. Teraz nawet HIV i Norby siedzą cicho.

Wyłączamy RR7 i odpalamy Genji a potem Gundama. Cała sala wszyscy krzyczą „Wyłącz to!", „Wstydu oszczędź", „Już Bubsy 3D było lepsze". Pozostaje zatem Resistance: FoM, w którym każdy chciałby postrzelać ma multiplayerze, a ponieważ posiadamy tylko jednego Sixaxisa, Aju postanawia podłączyć do PS3 pad z PC przez USB. No i co się okazuje? To działa! Co prawda pad ma jakieś problemy, ale Myszaq i tak się cieszy strzelając do Kaliego [Mysz: problemy polegały na tym, że pad sam rzucał mi granaty, kręcił się w prawo i co jakiś czas „patrzył" moją postacią w jakieś zaskakujące miejsce - np. na brudną ścianę albo w kąt sali... hmmm...]. A trzeba przyznać, że Resistance jest mocny w aspekcie multi - framerate trzyma poziom, liczba detali nie jest okrojona, jakość tekstur nienaganna. Po podłączeniu do Sieci dobitnie przekonujemy się o potędze tej gry w rozgrywce wieloosobowej: ogromne plansze, kilkudziesięciu Graczy, żadnych lagów - po prostu cudo. HIV coś smęci, że to sztampa, ale nikt go nie słucha. Jak zwykle. Ponieważ ten oszołom jednocześnie w bardzo szybkim tempie rozpakowuje kolejne zgrzewki, Ściera wpada na pomysł, żeby napoje były wydzielane. Od tej pory trzeba będzie je wygrywać. Tym samym na PS3 i Wii rozpoczynają się małe turnieje: w MotorStorm (liczy się czas przejazdu 3 okrążeń) oraz Wii Tennis (turniej deblowy). Są emocje, oj są. Wii Tennis dowodzi, że nie liczy się praktyka, ale refleks poparty najmniejszym współczynnikiem zbędnych domieszek we krwi (po części również ilość wolnego miejsca) Tym sposobem wszyscy faworyci odpadają od razu, a w finale grają Loki z Bufim kontra Koso i Kali. W decydującym secie, przy stanie 40-30, po "błędzie gry" dwóch składaczy PSX Extreme sięga po tytuł redakcyjnych mistrzów w Wii Tennis. Kali stwierdza, że oszukiwali, bo Loki kucał i miał więcej miejsca. Trzeźwość vs. Nietrzeźwość Zaawansowana: 1:0.

Mając pod ręką kilka tych samych tytułów na PS3 i Xboxa 360 włączamy je równocześnie, w tych samych miejscówkach i na tym samym TV (LG 32 cale, model RZ-27LZ55), porównując wykonanie Największe różnice widać w recenzowanych przed miesiącem tytułach: Call of Duty 3 i Tony Hawk's Project 8 Ta pierwsza ma zdecydowanie lepsze tekstury na konsoli giganta z Redmond. W Tonym różnica jest mniejsza, ale framerate na Xboxie jest znacznie lepszy, również niektóre efekty świetlne są minimalnie ładniejsze. To samo można było zauważyć w NfS. Carbon, który jest jakby bardziej „oświetlony" w stosunku do PS3 oraz posiada znacznie ładniej wykonany asfalt. Za to PS3 ma zauważalnie lepsze tekstury na obiektach pobocza oraz lepiej wykonane drzewa. Między wersjami Marvel: Ultimate Alliance są najmniejsze różnice, ledwo zauważalne, jednak tutaj również ze wskazaniem na Xboxa 360. Co to wszystko może oznaczać? Na pewno na podstawie tych gier nie można powiedzieć, że Xbox 360 jest mocniejszy od PS3, mając na uwadze, że wersje na sprzęt Sony robione były w większym pośpiechu i nie jako priorytetowe Równie dobrze można podsumować to porównanie na korzyść PS3, która poradziła sobie z grami optymalizowanymi głównie dla Xboxa 360

Na PS3 trwa wyścig po najlepszy czas w MotorStorm. Mashter z Myszaqiem udaremniają zg(Red)om uzyskanie dobrego wyniku - przekładanie palców na padzie czy zasłanianie oczu to norma podczas przejazdów. Dżujo w pewnym momencie zostaje nawet napadnięty, unieruchomiony,

a jego oczy zaklejone taśmą pakunkową. Ściera kwituje to wykładem o zasadach fair play i każe Mashterowi iść do domu grać w Tekkena. Myszaq mówi, że to nie oni, że Dżuja napadli terroryści i chcą okupu. Ściera, wnerwiony już nieco, sprzedaje Mashterowi kuksańca. Ten niechcący spada z kanapy. Szturchnięty Dżujo krzyczy, że lecący zg(Red.) zaraz wyrwie mu kabel od pada i jak on ma grać?! Tyle że kontroler do PS3 jest bezprzewodowy.. No tak. Myszaq zapuszcza dla rozproszenia uwagi kolejne odcinki wykręconego programu GameTime (gdzie sam rapuje), niespecjalnie się przejmując groźną miną Aliena i tym sposobem każdy dostaje „power-downy". HIV'owi nawet nie trzeba przeszkadzać - zg(Red.) twierdzi, że „w tej grze walczy się ze scenerią" i cokolwiek by to znaczyło, czas przejazdu ma tak mierny, że nawet szkoda zasłaniać mu oczy. Co chwilę wykrzykuje („Tego urwiska poprzednio tu nie było", „Co to za ściana?") i leci w przepaść. I w sumie nic dziwnego - należał do grupy zg(Red.)ów, których Kali przed momentem wyciągnął na jakąś podejrzaną łaję. Na koniec na liście z wynikami Myszaq zmienia sobie czas przejazdu. Trik pewnie by się udał, gdyby nie fakt, że zwyrol wpisał sobie 2:15... za cały wyścig! A tyle zajmuje mniej więcej słabe przejechanie jednego okrążenia.Zwycięża KILu z czasem 5:28, przed Sojerem (+1sek.), Ścierą (+10s.), Kosam (+11s.), Kujotem (+15s.)... na końcu jest HIV (6:34) i "niewidomy" Dzujo (6:36)

Tylko Star marudzi, że nie ma Obliviona na Xboxa 360, tak jakby to była idealna gra na party z udziałem 15 osób. Star gra zatem z Tap-chanem w Gears of War, marudząc, że wspomniane wcześniej „artefakty" zupełnie psują mu zabawę i że on za dwa dni wraca do Irlandii, gdzie zagra w końcu w nowe erpegi. Dochodzi godzina 22.00. Wszyscy czekają na otwarcie szampana (wczesna wersja Sylwestra) i przebierają się w „cokolwiek" - odtąd po Redakcji łażą Mikołaje, gejsze, alfonsy, leśnicy.. Kali próbuje udawać Helgasta z Killzone, przywdziewając okulary spawalnicze i jakieś pluszowe rękawice, ale bardziej z tego wychodzi ślepy Chewbacca (przez te gogle Kali parę razy wpada na machającego Wiilotem Kosa, tudzież na samo Wii). Ściera w tym czasie usiłuje zrobić małe zebranie w celu podsumowania spotkania. Nadaremno. W redakcji panuje totalna samowolka. Chaos HIV krzyczy, żeby zagrać na pieniądze, Myszaq twierdzi, że na każdej stronie Extrima powinny być ciekawostki Dżuja, a Norby lata w stroju Japońca, drąc japę, że to on wynalazł Wii. W tym całym chaosie Ściera próbuje przeprowadzić małą burzę mózgów nt. konsol next-gen. Nieopatrznie używa jednak słowa „kurentgen", na co siedząca ekipa zaczyna głośno gdakać (twierdzą, że wporzo, i od teraz będą pisać o kurach). Wszystko kończy się tym, że Rednacz się obraża (później, po odpowiedniej debacie, zostanie przeproszony, jego imię będzie wesoło skandowane i na koniec wszyscy zrobią sobie z nim zdjęcie, a Kali, HIV i Myszaq okrzykną go Tatą, co zresztą przylgnie do niego jako nowa ksywa). Do tego stopnia, że strzela focha z dąsem i przytupem nogą, po czym wybiega z redakcji - a za nim Kali, który ostatkiem sił opanowuje plączący się język i w dyplomatyczny sposób załatwia sprawę, przyprowadzając Tatę z powrotem, zapewniając, że będziemy już grzeczni. Gamera w tej sytuacji idzie do domu, a HIV narzeka, że już nie ma o co grać, bo ktoś zarąbał z lodówki ostatnie puszki. Myszaq odbiera dzwoniące do redakcji i sklepu telefony, ściemniając, że żadna gra na X360 jeszcze w Polsce nie jest dostępna, bo Bill musi przyjechać i obadać [illegible] się nawet nabiera. Z biegiem czasu na Wii dzieją się już niestworzone rzeczy: KILu zapala dwie świeczki i pokazuje kilkunastu osobom zgromadzonym przez ekranem, jak reaguje na nie czujnik Wii oraz sam Wiilot (sami sobie sprawdźcie, o co chodzi). Od ognia prawie zajmują się śmieci. Na koniec wszyscy chcą pożyczyć konsolki Wii na zbliżającego się Sylwestra (Loki i Bufi zabierają je w nagrodę). Ring kończy się. Sukces na całej linii. W redakcji zostaje składowisko puszek na dywanie z chipsów, misia ktoś zostawił na balkonie (znajdziemy go dopiero za tydzień), a następnego dnia Aju znajduje nieotwartego szampana... □

Runda 2 - dyskusja w wąskim gronie

Koso: Nowa generacja konsol jest już trzecią, której towarzyszy PSX Extreme. Jakie wrażenia budzą w nas konsolowe żółtodzioby po tylu latach „w byznesie"? Proponuję, abyśmy na moment wyrzucili z głowy trailer Killzone z E3'05, buńczuczne zapowiedzi Sony dotyczące przerażającej mocy konsoli oraz gadkę o „GameCube 1,5", jakim miałoby być Wii. A Ty Ściera nie myśl też o nadwyrężonym nadgarstku, to nie wina Nintendo, że nie umiesz grać w tenisa. Czym zauroczyło/zniechęciło Was pierwsze spotkanie z dwoma next-genami?

KILu: PS3 jest wielkie, ciężkie i strach je dotykać, by nie pomazać obudowy. Gdyby nie marka PlayStation, widząc kilka pierwszych gier uznałbym, że to konsola bez przyszłości. I popełniłbym karygodny błąd, bowiem to na tym sprzęcie przez najbliższe 5-7 lat grać będziemy w najlepsze tytuły. Sam fakt, że wydaje się to tak oczywiste, świadczy o potencjale tego sprzętu. Niestety, pierwsze gry tego nie pokazują (Tony w podbitej rozdziałce, za to z niezmienioną animacją postaci wygląda wyjątkowo nienaturalnie, a Resistance to tylko kolejny FPS), honor ratuje jedynie demo MotorStorma. Wii dla odmiany daje się poznać jako sprzęt wyjątkowo przystępny, lecz pozbawiony głębi Pozory? Pewnie tak, ale o tym przekonamy się dopiero za kilka miesięcy (oby). Pewne jest, że graficznie konsolka ta niczym nas nie zaskoczy - póki co gry wyglądają słabiej niż na pierwszym Xboxie Za to sterowanie sprawdza się wyśmienicie nawet w zwykłych portach - strach pomyśleć, co wymyślą autorzy gier przygotowywanych od podstaw z myślą o Wiilocie

Ściera: Krotko PS3 miał byc potworem, a wyszedł z tego nieco lepszy Xbox 360 (krakałem i wykrakałem) z jedną ekskluzywną extra demówką MotorStorma, darmowym online i znakomitą kulturą pracy chłodzenia i czytnika Blu-ray. Nieźle, ale daleko od oczekiwań. Natomiast Wii mile mnie zaskoczyło, po tym jak w sierpniu na Games Convention niemal postawiłem na niej krzyżyk. Wszyscy piszą o Wii jako o konsoli tylko na party, ale chyba nie mają racji. Trauma Center SO , która jak na ironię nie ma (jeszcze) terminu premiery PAL, daje namiastkę tego, co można zrobić w temacie rozgrywki w singlu. Moja żona woli Traumę od Gearsów, Viva Pinata i FFXII razem wziętych. To o czymś świadczy. Wii jawi mi się jako drugi DS, tyle że w sektorze stacjonarek. To chwyci

Butcher: Chwyc. - ale kogo i za co.)? Biorąc pod uwagę nasze realia; jakoś nie widzę szturmu polskich Graczy po konsolę, która za 1100 zł oferuje grafikę z poprzedniej epoki i niekonwencjonalny (OK - nowatorski brzmi lepiej) sposób kontroli. Konkurencja jaka jest, każdy widzi - mocna i gotowa do walki. Trafiając na promocję (których wciąż nie brakuje), za 300 PLN więcej mamy potwora Microsoftu, który nie czarując „gruchą i pilotem" daje nam konkrety - wypasione gry nowej generacji, potężne społeczeństwo Xbox Live, Marketplace i wiele innych pokus. I ludzi to podnieca - nawet bez HDTV, które zawsze gdzieś tam zaczyna majaczyć w marzeniach. PS3 to jeszcze inna bajka: potężna moc, na razie uśpiona niczym Śpiąca Królewna, startowe tytuły z oklepanych gatunków i w przeciętnej jakości. Ten system ma przyszłość, bez dwóch zdań, ale jego import w tej chwili to według mnie wyrzucanie kasy w błoto. Lista produkcji zmierzająca na europejski start już raduje me serce, a nie zapominajmy, że w standardzie dostajemy także Blu-ray, co fani filmów HD przyjmą z otwartymi rękami. Cena tego centrum multimedialnego - mimo że o wiele wyższa niż innych konsol - wydaje mi się bardziej usprawiedliwiona jego możliwościami, niż 11 setek w przypadku Wii (brak choćby DVD? Pfff!). Porównujesz, Ściera, Wii do DS-a, jednak jak zestawić nowatorskie gry PLUS mobilność Dual Screena za 600 PLN z tym, co oferuje Wii za 2 razy więcej kasy? Konsola dla fanów Ninny, skośnookich świrów i Graczy z nadmiarem kasy. W rodzimych dylematach „co kupić?" wróżę jej raczej rzadkie wygrane...

KILu: W Polsce - na pewno. Jasne, po premierze konsola szybko zniknęła z półek, ale jest to zasługą głównie śmiesznie małych dostaw oraz działalności grupki zagorzałych fanów Nintendo (którzy zresztą z podnieceniem komentowali na bieżąco sytuację na różnych forach). 1100 zł to cena śmieszna, ale to nic przy 279 zł za kilka tytułów, które widziałem ostatnio w markecie. Gdy za dwa lata przecenią je na 219 zł, też nikt ich nie ruszy. A Nintendo uzna, że nasz rynek nie ma potencjału. Mówi się, że Wii jest sprzętem idealnym dla ludzi, którzy do tej pory nie grali. W cywilizowanej części świata może tak będzie, lecz u nas (paradoksalnie!) połakomią się na niego jedynie najwięksi hardkorowcy. Pozostaje mieć nadzieję, że gier typu Trauma Center będzie więcej, w przeciwnym razie konsola skończy (podkreślam - u nas!) jak GaCek. Obserwuję za to ostatnio wyraźne nawrócenie na konsolę Billa, co sam zauważyłeś, Butch

HIV: I bardzo dobrze - najważniejsze są gry. Owszem, możliwości multimedialne PS3 porażają, a czysty fun z obcowania z Wii jest ogromny (patrząc w miarę obiektywnie), jednak na chwilę obecną najwięcej radochy daje mi X360. PS3 pokazała na launchu, że ma ogromny potencjał - i wcale za sprawą MotorStorma, gdyż ten tytuł nie nakręcił mnie na konsolę, ale jak już developerzy okiełznają architekturę tego potwora, to z pewnością zacznie się dziać. Głównie za sprawą sequeli znanych i lubianych serii, bowiem nie wróżę zmiażdżenia X360 przez PS3 pod kątem grafy. Wizja wpakowania do PS3 pojemnego dysku 2,5" robi wrażenie, zaś Blu-ray wyleczył mnie z myśli dokupienia napędu HD-DVD do 360. Proste, nie?

Dzujo: Właśnie przeglądam analizę jakiejś grupy badawczej, która twierdzi, że do 2010 roku PS3 sprzeda się w liczbie 71 mln, podczas gdy ilość sprzedanych konsoli Xbox 360 wyniesie 40 mln,

natomiast konsola Wii zaliczy „tylko" 31 mln Osobiście uważam to za trochę wyssane z palca, ale PS3 na pewno nie osiągnie już czterokrotnej dominacji, jak ma to miejsce dzisiaj w przypadku PS2. Jedno jednak wiadomo - ta konsola sprzeda się bardzo dobrze PlayStation to marka, ot co. Sprzęt „dla dorosłych". Może Big N na swoich spotach pokazuje młode laseczki, które grają w gigantycznym pokoju na Wii (a o konieczności posiadania dużego pomieszczenia przekonaliśmy się w redakcji, kiedy kosz na śmieci zaliczył „strzała" od Kosa), ale tak wcale nie będzie. Mimo wszystko pomysł Big N był świetny i chłopaki już nie dadzą się marginalizować, jak stało się to w przypadku GC.

Butcher: Marginalizować? Heh... Pytanie. czy przypadkiem oni sami siebie na to nie skazali. Mam 34 lata, rodzinę i dobę wypchaną zajęciami po sufit - gdy siadam po godz. 22 do konsoli i zakładam słuchawki, żeby ponapawać się w skupieniu Gears of War czy Dead Rising, jestem w siódmym niebie. Ale za cholerę nie wyobrażam sobie w tym samym czasie machania Wiilotem czy trzepania gruchą (ekhm..). Wii po prostu wymaga od Graczy innego podejścia - jeśli nie masz w ciągu dnia czasu, sił, humoru, ochoty, czy w końcu i miejsca do właściwego z niej korzystania, jej zakup traci sens i wybierasz inne (bardziej standardowe) rozwiązania. I tu znowu kłania się ten nieszczęsny podział świata na Polskę i resztę: nie twierdzę bowiem, że Wii sie nie sprzeda. Tyle że 200 $ na taką zabawkę bez większego bólu wyłoży każdy Amerykanin, choćby po to, aby pograć co niedzielę po obiedzie (o Japończykach nawet nie wspominam). Nowy sprzęcik Ninny ma jak najbardziej szansę na sukces, tylko coś mi się wydaje, że teraz jeszcze bardziej niż na GC „być albo nie być" jest w rękach supportujących developerów.

Ściera: Wtrącę się na moment, obalając teorię Butchera, jakoby to 30-latek nie miał sił machać Wiilotem po ciężkim dniu pracy. Albo ja jestem inny, albo to właśnie Wii potrafi mnie zrelaksować po pracy i robi to lepiej niż tradycyjna zabawa z padem. W prostych minigrach na Wii cenię w dużym stopniu możliwość „rozruszania kości" po kilkugodzinnym siedzeniu przed komputerem. Wcześniej sięgałem po EyeToya - Wii go zdeklasowało

Kali: Ściera, to że jesteś inny, to fakt znany od dawna - dokładnie od momentu, kiedy Myszaq w trakcie wizyty w Twej chacie odkrył w TV kanał 17 (i wszelkie inne bonusy spoza przycisków 0-9 na pilocie) [Ś: to nie było tak;]. Ja tam nie będę ukrywał, że jestem Wii zachwycony. Z Wiilotem to nawet w GTA można byłoby w trakcie spaceru po ulicach z przyjemnością serwować klapsy mijanym panienkom, co by później, w realu, przed zachwyconą dziewuchą pochwalić się, że na Wii się trenowało:). Sprzęt to zupełnie niecodzienny, w którym tkwi ogromny potencjał i odmienne podejście do kwestii zabawy. Tu wcale nie o High Definition chodzi (Dżujo - HDTV staną się standardem wcale nie za 10 lat, lecz w dwu- lub trzykrotnie szybszym czasie, nawet w Polsce), tylko o niecodzienny sposób zabawy Co mnie jednak zaskoczyło - o ile odmienność Wii jest faktem powszechnie znanym, o tyle można również mówić o odmienności PS3 w stosunku do X360 (lub odwrotnie). Patrząc przez pryzmat zjawiska social gamingu, X360 to konsola dla hardkorowców - pad w łapę i jedziesz, nabijając Gamerscore i chwytając kolejne achievementy. PS3 zaś zdaje się kontynuować i rozwijać ideę wspólnej zabawy dla większego grona (SingStar...), nieopartego wyłącznie o rozgrywkę online. Poza tym Sony uderzyło w jeszcze jedną ważną sprawę - swobodę w korzystaniu z Internetu. Nie tylko w Polsce sporo osób wykorzystuje PC tylko i wyłącznie do surfowania po Sieci, w przyszłości więc konsola może tutaj nie tylko skroić spory kawałek tortu, ale też zwinąć wisienkę, wydłubać bakalie i zeżreć owoce. Nie powiem, ciekawie zapowiada się ta wojna, w której każdy ze sprzętów faktycznie może sobie rościć prawa do sporego udziału w rynku.

Myszaq: I ja uważam, że ruch przy Wii to nowa przestrzeń dla elektronicznej rozrywki. 8 czy 10 godzin ślęczenia przed klawiaturą PC i naprawdę miałem dużo większą ochotę chwycić Wiilota niż zwykłego pada. Do tego dochodzi opcja grania na stojąco - po siedzeniu cały dzień w pracy/budzie skakanie przed telewizorem, wymachy łapami i przede wszystkim proste plecy są jak relaksujący okład z młodych ust. W tym się można zakochać. Boks już teraz mnie zjadł (darmowa siłownia!), a jak producenci zaczną robić gry rozwijające wybrane partie mięśni, gry leczące schorzenia? Wii jako przyrząd do rehabilitacji? Czemu nie. I będzie tak - posiadacze PS3 i nowego X-a będą cherlawi, zgarbieni od intensywnych, sieciowych potyczek, a fani Nintendo wyprostowani, non stop kręcący na ulicy łapami... Ruch to zdrowie. Z Wii ruch będzie też nowym rodzajem przyjemności!

Butcher: Ja nie mówię, że nie mam sił na ruch z Wiilotem - po prostu nie mam czasu ani warunków, aby „świrować" w normalnych godzinach, a gdy po całodniowym kieracie cały dom idzie spać, ostatnie czego trzeba domownikom to ojciec machający rękami przed TV. Poza tym nie można pominąć dwóch rzeczy. Primo: porównanie Wii z EyeToy jest trochę chybione, choćby ze względu na różnicę w cenach obu produktów. Secundo. zapodaj sobie potomka, a szybko zmienisz zdanie na temat własnego życia, tego co Cię relaksuje, na co masz czas i ochotę:) HIV, co Ty sądzisz o Wii jako szczęśliwy tato?

HIV: Konsole Nintendo z ery 3D mają pecha, jeśli chodzi o moją osobę;) N64 i GaCek leżały w szafie, aż w końcu popłynęły na Allegro. I podobnie byłoby z Wii, gdyby nie to, że mam 4-letniego TornadoKacpra właśnie. Odczekam, aż konsola stanieje do ok. 800 zł i łyknę Wii dla mojego beniaminka. Jestem pewien, że ta platforma sprawi mu masę frajdy i przy okazji rozwinie ruchowo. Ja osobiście wolę wypasy graficzne w HD i „standardowy" gameplay, niż ciekawostki dropsa. Wii Sports traktuję jako ciekawostkę właśnie, „machane" sterowanie tym bardziej. Przede wszystkim jednak nie trafiają do mnie gry Nintendo – Trauma Center, łowienie ryb i wszelkie podobne uważam za popierdółki (dlatego też sikam na DS-a i walczę na PSP, co się tyczy handheldów). Dla mnie liczą się „poważne" gry - solidne wyścigi (również arcade, jak najbardziej), platformery, girsopodobne, doomowce, RTS-y... Wii nie da mi takich pozycji, że o grafice nie wspomnę. W pewnym momencie miałem dość PS2 i Xboxa z tej przyczyny, że nie mogłem doczekać się next-genowej oprawy (nie pomagał gameplay, niestety). A teraz ją mam i jest cool. Jak już pragnę czegoś „ograniczonego" graficznie, odpalam oldschool na emulatorze. Wii zagości więc pod moją strzechą, jeno w pokoju TornadoKacpra - niech mu służy! Przy okazji pozbędę się potencjalnej konkurencji w walkach o pada PS3 oraz 360:). A moja żona, jeśli już, gra w LocoRoco i mam święty spokój, hłehłe!

Dżujo: To nie o Wiilota chodzi, tylko całą „jazdę" na Erę HD. Telewizory HD za dziesięć lat staną się standardem - Xbox 360 i PS3 są forpocztą nadchodzącej zmiany. Wii uderza w innym kierunku. Na Zachodzie to konsola „dodatkowa". gadżet, który kupuje się, aby pograć na nim raz na jakiś czas. Prawdziwymi wyznacznikami nowego są pozostałe next-geny. Na Wii chcę zobaczyć więcej gier w stylu Wii Sports/Wii Play i spółki. Niech nikt nie robi z tego sprzętu „poważnej konsoli" z „poważnymi grami". Reggie Fils-Aime z Big N twierdzi, że wita na tej konsoli każdą grę, ale to tylko gadanie. Wciąganie kokainy w Scarface na Wii? No nie wiem

Myszaq: Ale strzały z bejsbola w wyznaczone części ciała? Rewelka! Albo sterowanie odpaloną piłą mechaniczną. Albo wyłamywanie zamków w samochodach odpowiednio manipulując Wiilotem.

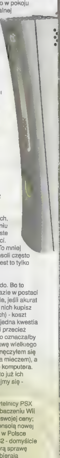
Koso: Pewną namiastkę tego mamy w Splinter Cell Double Agent, gdzie Wiilotem gmeramy niczym wytrychem przy otwieraniu drzwi

HIV: Jako dodatek do gry - owszem, ale żeby od razu zrobić z tego główny motor napędowy. ? Phi, też mi coś!

KILu: Miałem się nie wtrącać, ale nie dajecie mi wyboru. Butch, wolisz powybijać obcych w GoW, a np. mnie po męczącym dniu bardziej pasuje relaksująca partyjka w bilarda z Wii Play. Proste gierki na Wii to mała bomba w kwestii „chwilowej" grywalności. Poza tym Wiilot to coś nowego, stąd nie zawsze ciepłe przyjęcie. To mniej więcej tak jak z Dual Shockiem - świeżo upieczeni posiadacze konsoli często żalą się w Necie, że padem nie da się grać w FPP. A jak wiadomo jest to tylko kwestia przyzwyczajenia

Koso: KILu, właśnie wbiłeś pokaźny gwóźdź w nerkę Nintendo. Bo to właśnie konsola do krótkich sesji (jedyny wyjątek widzę na razie w postaci Zeldy), które ewentualnie mogą się nieco rozciągnąć w czasie, jeśli akurat na chatę zwalą się znajomi. Pytanie tylko, czy specjalnie dla nich kupisz 3 Wiiloty za 150 zł każdy (już nie wspominając o trzech Nunchakach) - koszt samych kontrolerów równa się cenie PS2... Tu pojawia się jeszcze jedna kwestia - Wii to desperacka próba Nintendo utrzymania się na rynku. Mogli przecież wydać przystawkę z Wiilotem i Nunchakiem do GameCube'a, ale to oznaczałby ich koniec jako producenta konsol. Natomiast, Butcher, trochę sprawę wielkiego wysiłku fizycznego demonizujesz - w trakcie 60 godzin z Wii nie zmęczyłem się ani trochę, bo sprzęt reaguje na niewielkie ruchy nadgarstka (cięcia mieczem), a celowanie z łuku sprawia tyle problemów, co nawigacja myszką do komputera. A że niektórzy lubią się wczuwać i wykonują ruchy całym ciałem - to już ich sprawa (wyjdzie im na zdrowie) Z drugiej strony jednak nie oszukujmy się - Wii nie jest warte ceny, której żąda dystrybutor.

Ściera: Wii nie jest warte swojej ceny, ale kto o tym wie? Czytelnicy PSX Extreme? W praktyce będzie wyglądać to tak, że klient po zobaczeniu Wii kupi go, bo: 1) nie ma pojęcia, czy to jest warte, czy niewarte swojej ceny; 2) nie ma alternatywy na tym polu; 3) Wii będzie najtańszą konsolą nowej generacji, a to ma niebagatelny wpływ na sprzedaż... Podczas gdy w Polsce reklamowano mocno Xboxa 360, sprzedała się rekordowa ilość PS2 - domyślcie się dlaczego. Bo klienci po zobaczeniu reklamy szukają tak na dobrą sprawę konsoli do gier. A widząc Xboxa 360 za 1600 zł i PS2 za 500 zł, wybierają często tę drugą opcję KILu napisał wcześniej, że Wii kupią sami hardkorowcy. Guzik prawda - kupi go więcej rodziców z dziećmi lub młodych i kasiastych ludzi, którzy do tej pory z grami mieli styczność w pracy i na komórce. □



Runda 3 - przesłuchania

Każdego wywołano do tablicy, poświecono latarką po oczach i kazano zeznać - co sądzi o nowych konsolach. Najciekawsze opinie zebrane przez sędziego śledczego publikujemy poniżej.

RING

ŚCIERA

PS3: Miał być kosmos, jest drugi Xbox 360. Widać, że w niektórych aspektach PS3 ma zadatk. na prawdziwy kombajn, ale na razie na zadatkach się kończy. „Cichość" tej platformy mnie zauroczyła! To Wii jest głośniejsze, tyle że ładniejsze PS3 to ogromna „krowa".

Wii: Z potęgi Wii zdałem sobie sprawę dopiero wówczas, gdy pokazałem konsolę rodzinie. My, hardkorowi Gracze, możemy się podniecać Gears of War, możliwościami PS3, ale gdy przychodzą znajomi - liczy się tylko Wii. Wkurzają mnie wyścigi (i nie tylko), w których steruje się Wiilotem poprzez przechylanie go na boki (Excite Truck, Tony - bieda). Szkoda, że konsola nie odtwarza DVD.

W planach mam: .. wszystkie konsole, ale na końcu PS3, bo na razie jest tylko jedna gra (MotorStorm), która mnie tak naprawdę do tego zmusza. Za mało

PS3 czy X360? Przy podobnej bibliotece gier zdecydowanie wybrałbym PS3. Na razie jednak stawiam na X-a

GAMERA

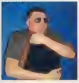
PS3: Może kosztować 3 patyki, może być do kupienia na zapisy, może się zepsuć po roku, a ja i tak ją kupię Wystarczy, ze widziałem Ridge Racera (grafa otoczenia powala) i... tadam - grałem w GT HD (nareszcie Ferrari), a moje serce od tego momentu szybciej bije No i ten wygląd - „politura" na górze rządzi

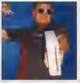
Wii: Konsola na rodzinne spotkania i tylko tyle. Nie wyobrażam sobie na poważnie ścigać się, strzelać i walczyć na tych „pilotopadach" Trzeba jednak przyznać, że dzięki temu sterowaniu można naprawdę nieźle się wczuć (chłopaki w redakcji mało co biura nie rozwalili grając w tenisa)

W planach mam: Tylko PS3! No, chyba że będę miał nadwyżkę kasy i trochę spadnie cena Wii, to wtedy kupię je żonie

PS3 czy X360? Nie pytajcie. PS3! Xbox 360 dla mnie nie istnieje

KOSO





PS3: Przyjechałem do redakcji na cały dzień specjalnie na PS3 Resistance jest dla mnie potwornie przereklamowany gdzie tu coś next genowego? Tony Hawk przycina Gundam to kpina... Pograłem trochę w nowego Ridge Racera po czym podziękowałem i odpaliłem swojego DS-a i spędziłem z nim całą noc PS3 - owszem, ale za wiele wiele miesięcy

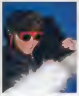
Wii: Idealna rzecz na imprezy - każdy w mig chwyta zasady i zabawa jest przednia (choć w tenisa przegraliśmy z Kalim przez nieładne cheaty Lokiego i Bufeta). Wizualnie zdecydowanie najładniejszy z next genów. Nieco niewygodny Wiilot (za długi. Trudno dosięgnąć kciukiem krzyżaka, a łapska mam wielkie), drażniący kabel od Nunchaka. Ale zasadniczo wrażenia pozytywne

W planach mam: Mam już X360 i na pewno sprawię sobie PS3 - specjalnie dla MGS4 i FF XIII

PS3 czy X360? Xbox 360 - jeśli chcesz już teraz cieszyć się pełnią next genowości. Jeśli nie - daj obu konsolom jeszcze rok

by i HIV, [illegible]

KALI



PS3: Ogromny potencjał, wygodny interfejs i faktycznie przyszłościowe standardy, a do tego zaskakująca sprawa online - rozłożyło mnie, gdy Loki ściągnął z Netu „fikołka" odpalił pojękiwania na cały regulator. No i przeglądanie fotek nigdy dotąd nie było tak wygodne:).

Wii: Wii to po prostu czysta frajda, i to naprawdę dla każdego! Mam tylko nadzieję, że twórcy odpowiednio wykorzystają tkwiący w nim potencjał, bo możliwości są przeogromne - i wcale nie trzeba na siłę przymykać oka na grafę

W planach mam: Jestem szczęśliwym posiadaczem X360 (wciąż cieszę się nim jak dzieciak), ale PS3 planuję kupić - za rok. Wii w międzyczasie niewykluczone

PS3 czy X360? Na razie zdecydowanie X360 - kupa świetnych gier, doskonałe zapowiedzi. Ale za rok wróćmy do tego pytania, ok?

Od lewej: Myszaq, Koso, Mashter, Kali, Fenix, Aju, Norby

AJU

PS3: Nowy Plejak wkupił się w moje łaski doskonałym systemem operacyjnym, że tak to powiem. Przeglądarka internetowa, możliwość oglądania filmów, zbierania zdjęć - te rzeczy naprawdę mnie cieszą! Ach, no i fakt, że tak na pierwszy rzut oka nie jest nastawiona na wyciąganie kasy w Sieci. A że cena wysoka? Znam wielu, którym nie robi to różnicy..

Wii: Przy okazji testu w redakcji prawie się w nie, zakochałem - to super zabawa z przyjaciółmi Jednak gdy zabrałem konsolkę do domu, straciła swój blask. Nawet nie miałem jej za bardzo gdzie ustawić w pokoju 3x2 (grając w tenisa co chwilę o coś zahaczałem), stojąc z Wiilotem tuż przed ekranem. Do Wii najlepiej mieć apartament

W planach mam: W tej chwili stać mnie jedynie na Wii, ale szkoda mi kasy na konsolę, której nie wykorzystam, dlatego poczekam jeszcze chwilkę i uzbieram na X360

PS3 czy X360? W tej chwili Xbox 360 to najlepszy zakup z uwagi na bibliotekę gier Co natomiast bardzo wkurza, to spora awaryjność sprzętu

MASHTER

PS3: Może to szczegół, ale strasznie drażni mnie sposób, w jaki funkcjonują w Sixaxis dolne triggery – odchylają się, jakby chciały wyskoczyć z pada. Wygląd konsoli jest słaby, jak [illegible] holownicza [illegible]. Jakość platformy – tak zweryfikują gry, a zatem czekamy. Na razie średnio [illegible].

Wii: Mega pozytyw. Gustowny design. Skakanie z pilotem przed ekranem TV sprawdza się znakomicie – podoba się każdemu bez względu na upodobania, a nawet wiek. Szkoda, że sprzęt nie odtwarza płyt DVD, samo Photo Channel to tani bajer, PS3 tak ładnie pokaże zdjęcia.

W planach mam: W planach mam kupno PS3, jak tylko będzie dostępna europejska wersja. Kupię także może Wii jako drugą konsolkę uzupełniającą – w niej drzemie największy potencjał.
PS3 czy X360? X360 z uwagi na pokaźną bibliotekę dobrych gier. Aczkolwiek jeśli jesteś fanem bijatyk, to odpowiedź jest jedna: PS3 za 2 miechy, VF5 i T5 DR.

LOKI

PS3. Podoba mi się multimedialność PS3 i mnogość opcji edycyjnych w tym zakresie, całkiem twarzowa przeglądarka internetowa. To o wiele wyższa półka niż Wii porównywana z X360, tyle że na PS3 wygląda to bardziej pro. Konsola Sony na moim słabym domowym łączu bardzo dobrze radziła sobie z grą po sieci (CoD3).

Wii: Wii jest świetne na wszelakiego typu imprezy, ale jako maszynka do poważnego grania może nie wytrzymać konkurencji PS3 i X360, czy to za sprawą możliwości graficznych, czy męczącego na dłuższą metę sterowania. No, chyba że podepniemy zwykłego pada, ale co wtedy pozostanie innowacyjnego?

W planach mam: Paradoksalnie Wii, choć traktuję tę konsolkę z przymrużeniem oka, przyda się w domu. Sprzęt, który w temacie party games bije wszystko, co do tej pory wymyślono. Tylko ta cena... Ech.
PS3 czy X360? Możliwości konsol są bardzo podobne, ale jestem po stronie PS3, która co rok nie zmusza do opłacenia pełnego korzystania z Sieci.

Od lewej: Mashter, Sciera, Myszaq, Kali, D[illegible]

KILU

PS3: Przekonuję się do tego sprzętu. Co prawda wciąż zdarzają się problemy (Tony zaliczył podczas Ringu kilka zawieszek), poza tym o przełomie nie ma mowy – porty gier wyglądają niewiele gorzej niż na X360, a i później przewaga którejś z konsol nie powinna być duża. Więc co z tego? Niech tylko zapowiedzą kolejne Katamari, A[illegible] czy ICO, a zacznę odkładać kasę.

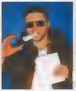
Wii: konsolą dla hardkorowców raczej nie będzie, ale drugim EyeToy to na pewno też nie jest. Proste gierki dają masę radości, znane serie pokazują nowe oblicze (słaba grafa, niezwykłe sterowanie), dla wymagających powstają gry typu Trauma Center, dla mas zaś tytuły od Ubisoftu czy EA. Tylko te ceny gier, brrr.

W planach mam: Rozważałem zakup X360, ale jako że nie zamierzam grać online (za duży pochłaniacz czasu), póki co zarzuciłem te plany. Tymczasem starczają mi krótkie sesje z Wii no i handheldy.
PS3 czy X360? Xbox 360 – [illegible] ze względu na cenę i możliwości. PS3 – jasne, ale za wcześnie. Za rok.

RING

MYSZAQ

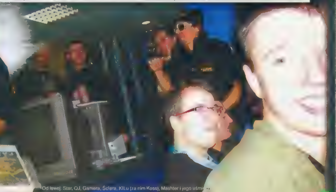
PS3: Za duża, za bardzo [illegible], za mało [illegible] wykończenie. Wygląd PS3 jest dla mnie więc dość średni. Za to Sixaxis sprawdził się świetnie w MotorStorm, czuć prowadzoną furę. Zasysanie płytek [illegible] to [illegible] patenty tylko. Nie ma (na razie) nie będzie niczego zaskakującego w grafice. Szkoda.



Wii: to jest jedyny prawdziwy next gen. Nowa generacja rozrywki. Machanie łapami, świetne odczyty sensorów. W końcu granie w pozycji stojącej, nie nadwyrężasz pleców. Gry już teraz są pomysłowe, a jak wyjdzie np. boks z mega precyzyjnym, złożonym systemem ciosów? Świeże i bardzo wciągające. Tylko konwersje tradycyjnych tytułów to będzie bolączka.

W planach mam. Mam już X360 i z całą pewnością skuszę się na Wii, by zamiast śmigać na zapoconą siłkę skakać wieczorem po pokoju. [illegible] zaproszę...
PS3 czy X360? Na razie zdecydowanie X360 – cena, poziom tytułów, Net. PS3 na razie mnie nie przekonało.

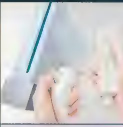
Od lewej: KILu i Bub



Od lewej: Star, QJ, Gamera, Ściera, KILu (za nim Koso), Mashter i jego uśmi

Runda 4 w przekroju

W ostatniej rundzie znajduje się zestawienie najważniejszych cech konsol wraz z danymi technicznymi.

	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
			
Procesory/ wydajność/RAM	CPU (The Cell) „8-rdzeniowy"* PowerPC, całość taktowana zegarem 3.2 GHz (wszystkie rdzenie łącznie) / 218GFPLOPS RAM 256MB	CPU (Xenon) IBM PowerPC, 3 pełnowartościowe rdzenie taktowane 3 2 GHz każdy / 115GFPLOPS RAM 512MB	CPU (Broadway) taktowany zegarem 729MHz PowerPC / Wydajność nieznana RAM· 88MB podstawowej pamięci RAM (plus 512MB pamięci typu flash)
Grafika	bardzo dobra (poziom Xboxa 360), niektore gry w rozdzielczości 1080p	bardzo dobra (poziom PS3), rozdzielczość gier 720p i 1080i	przeciętna w kierunku słabej (na chwilę obecną poziom Xboxa/PS2), rozdzielczość do 480p/576p
Ilość gier	kilkanaście po premierze w marcu (?).	około 100	kilkanaście
Internet	-granie (bezpłatne) z wyjątkiem płatnych gier MMO -proste i oldschoolowe gry (płatne) -dema gier -przeglądarka WWW (ze względu na bark obsługi technologi ajax nie w pełni kompatybilna z interaktywnymi usługami sieciowymi, jak sieć usług Google, z GMailem włącznie) -rozmowy głosowe	(oficjalnie w PL - jeszcze nie) -granie (płatna subskrypcja) -proste i oldschoolowe gry (większość płatna) -Marketplace - pobieranie płatnych lub darmowych gier oraz dodatków i bonusów, dem, filmów, trailerów, teledysków i materiałów promocyjnych oraz grafik do profilu i tematów do dashboardu Video Marketplace - wypożyczanie oraz kupowanie pełnometrażowych filmów lub seriali w cyfrowej jakości, także HD (chwilowo tylko w USA) -wiadomości tekstowe i głosowe -rozmowy głosowe i rozmowy wideo -lista przyjaciół -obsługa kamerki XLV w grach online	-oldschoolowe gry (płatne) -pełnoprawna, komercyjna przeglądarka WWW (Opera): w grudniu udostępniono do testów beta wersję - premiera pełnej wersji w marcu. Każdy, kto pobierze Operę do końca bieżącego roku, będzie mógł korzystać z niej za darmo, później aplikacja będzie płatna. -serwis informacyjny prognoza pogody -lista przyjaciół/wiadomości
Manipulatory	bezprzewodowy Sixaxis z czujnikiem położenia (dość mała precyzja), bez wibracji ładowanie przez USB obsługa 7 padów	bezprzewodowy/przewodowy pad z wibracjami zasilanie bateriami AA lub akumulatorkami wielokrotnego uzytku, możliwość dokupienia specjalnego akumulatora i ładowarki USB obsługa 4 padów	bezprzewodowy Wii mote z głośniczkiem i wibracją, Nunchuk - oba z czujnikami położenia (Wiilot - bardzo duża precyzja) zasilanie bateriami AA (ok. 20-30h pracy) obsługa 4 kompletów padów
Dodatkowe akcesoria do gry	współpraca z PSP	Kierownice, headsety, gitara do Guitar Hero (wkrótce), kamerka XLV, czytnik HD DVD, pilot DVD oraz uniwersalny pilot do obsługi kina domowego	normalny pad (tylko do gier z Virtual Console), pistolet (nakładka), kierownica (nakładka), w przyszłości współpraca z DS
Dodatkowe możliwości, nośnik, złącza...	umiarkowane/dobre, wiele możliwości jeszcze nie jest aktywnych HDD 20 lub 60 GB Nośniki: CD, DVD, BluRay 4xUSB Karty. SD, CompactFlash, Memory Stick (Duo/Pro) (tylko w wersji 60GB) WiFi (tylko w wersji 60 GB) Ethernet	wspaniałe, prawdziwy kombajn do multimediów HDD 20 GB w wersji Premium Nośniki: CD, DVD, HD-DVD (dodatkowy czytnik) Karty: oryginalny Memory Unit do zapisywania stanów 3xUSB Ethernet Możliwość dokupienia adaptera WiFi Odtwarza multimedia z zewnętrznych urządzeń USB Działa jako Set-Top Box, odtwarza media streamowane z Sieci (w tym materiały HD)	przeciętne umiarkowane/słabe (zdjęcia, podkładanie muzyki w MP3) Nośniki. DVD (bez obsługi DVD Video) Karty: SD, wbudowana pamięć 512MB 2xUSB WiFi
Kultura pracy urządzenia/ wygląd	bardzo dobra/dobry	słaba z uwagi na hałas/średni-dobry, wymienne przednie panele	przeciętna/bardzo dobry
Komatybilność wsteczna / Blokada regionalna	większość gier z PSone i PS2 (nie wszystkie!)/ brak	Xbox (ponad 100 gier) / posiada, część gier nie posiada blokady	GameCube (wszystkie) / posiada, wszystkie gry również posiadają
Niezbędne akcesoria	brak (wbudowana memorka, tryby HD wymagają kabla HDMI/component)	wymagana memorka/dysk twardy (w zestawie z wersją Premium), tryby HD wymagają kabla component (w zestawie z wersją Premium) lub VGA	brak (wbudowana memorka, tryb Progressive Scan wymaga kabla component)
Cena	około 2,5 tys zł Wysoka	1,6 tys zł (Premium) Umiarkowana	1,1 tys zł Stosunkowo niska, za to pod kątem możliwości technicznych konsoli - bardzo wysoka
W skrócie	Konsola o bardzo dobrej perspektywie na przyszłość, za droga w stosunku do konkurencji. Główny konkurent dla X360.	Optymalny sprzęt do gier z next-genową oprawą, idealna maszynka do gry w Sieci, za którą to usługę trzeba dodatkowo płacić.	Idealna konsola na party lub dla znudzonych grami Graczy. Jeśli podoba Ci się EyeToy na PS2, to Wii jest dla Ciebie. W przyszłości można spodziewać się wielu innowacyjnych, poważniejszych tytułów.

---

* aktywnych rdzeni wykonawczych (SPE) jest tylko 6 - siódmy jest rdzeniem nieaktywnym (odpowiedzialnym za zabezpieczenia) a ósmy to jednostka zarezerwowana do zarządzania systemem (PPE).

CALL OF DUTY 3

W INTRZE CANNON FODDER ŚPIEWANO: „WAR, NEVER BEEN SO MUCH FUN" TYLE ŻE WTEDY NIKT NIE ZNAŁ CALL OF DUTY 3!

W intrze Cannon Fodder śpiewano: „War, never been so much fun". Tyle że wtedy nikt nie znał Call of Duty 3! Zapomnijcie o skradaniu się pod murkiem, „zdejmowaniu" nazistów z dystansu czy czatowaniu w okopach w oczekiwaniu, aż wróg zdradzi swoją obecność. W CoD3 najlepszą taktyką jest parcie do przodu, nie zważając na hordy wyskakujących zewsząd nazistów. W razie czego zawsze można paść na ziemię i poczekać te kilka sekund na zregenerowanie energii. Nie zrozumcie mnie źle - taki już urok tej gry, zresztą na pozostałych platformach jest tak samo. Wersja na Wii technicznie plasuje się między PS2 a Xboxem - nie ma rewelacji, ale nie jest też najgorzej. Ba, jest całkiem przyjemnie, jeśli przymknąć oko na błędy („przezroczyste" dla przeciwnika ściany, kiepska detekcja kolizji .. Zresztą luknijcie do recenzji Myszaqa sprzed miesiąca). Widać, że przy konwertowaniu gry z X360/PS3 wycięto nieco za dużo. Poza tym gra tuż po wczytaniu planszy potrafi się solidnie zakrztusić (na szczęście zdarza się to raptem parę razy w całej grze). Właśnie, sterowanie! Schemat jest taki sam jak w Red Steel (analogiem chodzimy, Wiilotem celujemy i rozglądamy się tym szybciej, im dalej od środka ekranu znajduje się celownik), przy czym tutaj sprawdza się on o niebo lepiej. Gra nabrała dynamiki i tempa nieosiągalnych w przypadku sterowania padem (szczególnie przy tej precyzji), choć trzeba się trochę pomęczyć, by dojść do takiego poziomu. Przeszkadza kiepska skuteczność broni - czasem wróg potrafi przyjąć na siebie cały magazynek, nie reaguje na eksplozje, a zdjęcie go z daleka graniczy z cudem (dlatego lepiej po prostu wybiec „na hura"). Fajnie sprawdza się kierowanie pojazdami, za to „Quick Time Events" tylko przeszkadzają - wściekłe machanie Wiilotem i gruchą zdecydowanie nie jest fajne, szczególnie gdy przyłożymy sobie kilka razy plączącym się kablem. Wielka szkoda, że gra nie posiada multiplayera - przydałby się choćby split-screen (o cooperative nie wspominam). Tak czy inaczej nie rozumiem, skąd w Sieci niższe oceny dla wersji na Wii. W niczym nie ustępuje ona choćby tej z PS2 (pomijając brak trybu multi), mając przy tym sterowanie dające dużo większe możliwości. ☐

Hold the Wii Remote and the Nunchuk by their sides and move away from your alternately

Wii WERDYKT Kila

7 8 8

8–

Wiilot + FPP = ogien z... lufy!

PLUSY	MINUSY
▲ tempo, dynamika widowiskowość	▼ błędy, brak multiplayera ▼ słabe Quick Time Events

OCENY: 1 GRACZ, NUNCHUK 18+

ACTIVISION
TREYARCH
STRZELANINA
GRY PODOBNE
seria Medal of Hono
JUŻ JEST

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

PROBLEMY Z FRAMERATE'EM, ALIASING, MIZERNA CZERŃ - A RACZEJ JEDEN Z ODCIENI SZAROŚCI, CO WYGLĄDA BEZNADZIEJNIE - NIE POZWALAJĄ SIĘ ZACHWYCIĆ POZIOMEM WIZUALNYM TEJ KONWERSJI.

Przygody Sama Fishera na Wii prezentują poziom graficzny w najlepszym razie porównywalny z wersją na PS2 (są jej wiernym portem również w kwestii mechaniki i budowy leveli). Problemy z framerate'em, mizerna czerń (a raczej jeden z odcieni szarości, co wygląda beznadziejnie) i aliasing nie pozwalają się zachwycić poziomem wizualnym tej konwersji. Na szczęście nie samą oprawą wideo człowiek żyje, a jak zapewne się spodziewasz, sterowanie w Double Agent mocno odbiega do tego, co znamy z innych portów. Kierujemy Samem za pomocą analoga, pointer w Wiilocie odpowiada zaś za operowanie kamerą. Sprawdza się to nieźle, podobnie jak skakanie za pomocą trząchnięć Nunchakiem. Intuicyjne jest przyleganie do ścian, czego dokonujemy obracając tym ostatnim wokół własnej osi - ot, lekkie wychylenie nadgarstka i już jesteśmy przyspawani do muru. Analogicznie zmieniamy perspektywę przy namierzaniu. Tu dochodzimy do rozwiązania dość problemowego - celowania. Zamiast zastosować intuicyjne i dość precyzyjne namierzanie celownikiem, z którego z powodzeniem korzystało Twilight Princess, Ubisoft zdecydował się na nieco inny model. Niestety, niewygodny i utrudniający strzelanie (mimo możliwości regulacji czułości), co w takiej grze, gdzie niecelny strzał może oznaczać naszą śmierć, a amunicji nie ma zbyt wiele, stanowi poważny błąd. Podobnie rzecz ma się ze split jumpem (podwójne potrząśnięcie Nunchakiem), na szczęście ta sztuczka nie przydaje się zbyt często. Wspomnę jeszcze o otwieraniu zamków za pomocą delikatnych obrotów Wiilotem. Generalnie sterowanie wypada nienajgorzej, choć w tej grze akurat pad spisuje się znacznie lepiej.

Gra jest wykastrowana z trybów online, nie zabrakło natomiast co-opa na split-screenie (kampania i Elite Mode, gdzie pomykamy z samym nożem). Skandaliczny jest fakt, iż do dyspozycji mamy tylko jednego save'a, nie możemy więc np. grać równolegle w pojedynkę i z kumplem! PS. Po informacje dotyczące samej gry zapraszam do PE#112. ☐

Wii WERDYKT Kosa

7 9 8

8–

Nie do końca dopracowany, ale to nadal Splinter Cell

PLUSY	MINUSY
▲ rewelacyjna mechanika ▲ wskaźnik zaufania	▼ tylko jeden save ▼ nieprecyzyjne celowanie

OCENY: 1-2 GRACZY, NUNCHAK 18+

UBISOFT
UBISOFT
SKRADANKA
GRY PODOBNE
Hitman Blood Money
JUŻ JEST

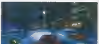
NEED FOR SPEED CARBON

ZASADNICZA RÓŻNICA W WERSJI NA WII DOTYCZY OCZYWIŚCIE STEROWANIA. DO WYBORU MAMY AŻ PIĘĆ RÓŻNYCH SCHEMATÓW.

Po małej rewolucji wprowadzonej przez pierwszy Underground, seria NfS zmierza powoli, acz konsekwentnie w jednym kierunku. O usprawnieniach z Carbona poczytać mogliście dwa miesiące temu w recenzji HIV'a. Przypomnę, że o przełomie nie ma mowy, a kilka nowości i rozwinięć elementów wprowadzonych przez Most Wanted nie wpływa zbytnio na rozgrywkę.

Zasadnicza różnica w wersji na Wii dotyczy oczywiście sterowania. Do wyboru mamy aż pięć różnych schematów. W podstawowym skręcamy przechylając trzymanego poprzecznie Wiilota, resztę funkcji obsługujemy przyciskami. Z początku auto reaguje z oporami, ale już po kilkunastu minutach gry mamy wrażenie pełnej kontroli nad pojazdem. Pozostałe schematy do sterowania wykorzystują Nunchuka - skręcamy albo gałką analogową, albo przekręcając urządzenie o 45 stopni w lewo lub prawo (Wiilot pełni rolę pedału gazu). O dziwo jest to chyba najlepsze rozwiązanie, wygodne i zapewniające sporą precyzję (oraz niezapomniane wrażenia dla obserwatorów;).

Mam wrażenie, że autorzy przepisali od podstaw model jazdy, dzięki czemu auto już tak nie „pływa". Widać jednak, że gra powstawała „na szybko" - nie dopracowano chociażby interfejsu. Mapa aż się prosi o obsługę Wiilotem, tymczasem kursor przesuwamy za pomocą d-pada. Poważniejszy błąd dotyczy obsługi menu przy pierwszym schemacie sterowania - grając trzymamy Wiilota poziomo, tymczasem opcje przystosowane są do układu pionowego.



Carbon na Wii powstał na bazie wersji z GaCka, w związku z czym sama rozgrywka wygląda identycznie. Kosmetyczne, acz widoczne różnice dotyczą grafiki - obraz jest wyraźniejszy, a jednocześnie bardziej miękki (AA). Znacznie osłabiono blur, który maskować miał przycięcia animacji. Tu nie jest to potrzebne - gra co prawda wciąż nie jest idealnie płynna, ale przynajmniej nie szarpie tak jak na konsoli Sony. Czego brakuje? Bardziej rozbudowanego multiplayera (jest tylko split-screen bez przeciwników) oraz obsługi MP3 z kart SD. Najważniejsze jednak, że sterowanie sprawdza się nieźle. ☐

Wii WERDYKT Kiła

7 8 8

7+

Ten sam Carbon z nowym sterowaniem

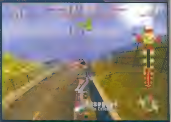
PLUSY	MINUSY
▲ lepszy model jazdy ▲ lekka, przyjemna	▼ oprawa na poziomie last-genów ▼ kiepski multiplayer

OCENY: 1-2 GRACZY, NUNCHUK 12+

EA
EA
WYŚCIGI
GRY PODOBNE
poprzednie NfS
JUŻ JEST

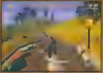
Piła

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM



System czesania trików został znacznie uproszczony. Dla laika to być może zaleta, dla fana serii - na pewno nie.

JEŚLI MASZ JUŻ DOSYĆ CIĄGNĄCEJ SIĘ W NIESKOŃCZONOŚĆ SERII Z TONYM I CZEKASZ NA COŚ NOWEGO, LEPIEJ ZACZNIJ [illegible] ALBO PRZEPROŚ SIĘ Z SSX-EM.



Obrazki nie oddają ani tempa akcji, ani bogactwa lokacji. Czasem jest naprawdę ładnie

Chyba po raz pierwszy Activision nie wydało swojej flagowej serii na wszystkie popularne platformy. Zamiast tego z myślą o posiadaczach Wii przygotowano zupełnie inną grę, bardziej przypominającą SSX-a niż dotychczas wydane części Tony'ego Hawka. Szybko zrozumiałem, dlaczego tak się stało - Wiilot kompletnie nie sprawdziłby się w tak "technicznym" tytule, a ze stworzonym od podstaw systemem czesania trików to nie byłaby ta sama gra.

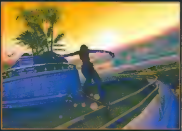
I faktycznie - nie jest. Zniknęły rozległe lokacje i otwarta struktura zadań, kompletnie zmienił się system trików, a nawet cel zabawy. Każda z 8 lokacji to spory tor zjazdowy, po którym mkniesz walcząc z trójką podobnych Tobie świrów, starając się jak najlepiej wykorzystać elementy otoczenia i zaliczać wszystkie możliwe skróty. Triki trzepiesz zwykle tylko po to, by nabić pasek specjala, pełniący jednocześnie rolę dopalacza. Dzięki powerslide'om nie boisz się ostrych zakrętów, a przechodniów walisz z buta niczym w Road Rash. Słowem - arcade na maksa, Freekstyle na desce. Tylko klimat już zdecydowanie nie ten. Gra jest bardzo przystępna, pod warunkiem że zerwiesz z nawykami. Sterujesz oczywiście trzymanym poprzecznie Wiilotem. Skręcasz przechylając go (w ten sam sposób balansujesz na rurkach i kręcisz bączki), triki wykonujesz za pomocą kombinacji przycisków 1 lub 2 z kierunkami d-pada. Nie ma manuala ani reverta, a grindowanie jest prostsze niż kiedykolwiek. Nowość to wspomniany już dopalacz, aktywowany przez... potrząsanie kontrolerem (po jakimś czasie zaczynasz nim machać mimowolnie w każdym trudniejszym momencie). Wiilot sprawdza się nieźle, ale by wymiatać potrzebujesz przynajmniej kilku godzin treningu, a i tak wciąż będzie Ci czegoś brakowało. Zdecydowanie bardziej odpowiadał mi techniczny model z poprzednich odsłon Tony'ego.

Zadania nie powalają zróżnicowaniem, za to jest ich sporo. Masz wygrać wyścig, zdobyć odpowiednią ilość punktów, zaliczyć serię sprytnie poustawianych pierścieni, czasem dla urozmaicenia gra każe Ci wykosić kilkudziesięciu przechodniów albo przegrindować przez planszę, i tak w kółko. By przejść dalej, musisz jedynie zdobyć medal (choćby brąz). O złoto powalczyć możesz później, gdy zdobędziesz lepszą deskę, podszlifujesz umiejętności i nauczysz się ignorować denerwujące niedopatrzenia. Często zdarza się na przykład, że po uderzeniu w murek zaczynasz jechać pod prąd, o czym gra informuje zwykle dopiero po kilku(nastu) sekundach. Ogólnie wiele zależy od przypadku (niedobrze...), choć doskonała znajomość lokacji również jest bardzo ważna. Poziom trudności jest na szczęście wyważony i rośnie w odpowiednim tempie, choć są zadania, które wyrobią w Tobie odruch wybierania opcji restart. Przypadkowość dodaje rumieńca zabawie w trybie multi, na podzielonym ekranie. Do wyboru jest cały szereg trybów, a nawet gotowe zestawy złożone z kilku wyścigów.

Ładny (choć last-genowy) widok, prawda? Za chwilę przejedziesz przez las i zwiedzisz majaczące w tle miasteczko.

Oprawa gry kojarzy mi się z automatami arcade. Jest szybko, efektownie, z reguły bardzo płynnie (choć gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo, animacja potrafi lekko chrupnąć). O realizmie nie ma mowy, wszystko jest komiksowe (choć czegoś tu brakuje) i przejaskrawione. Podobają mi się bogate lokacje - w jednej chwili śmigasz wąskimi uliczkami, w następnej wpadasz do wnętrza jakiegoś zabytku, by za moment wylądować w starym porcie. Muzyka to znane fanom serii klimaty - rock, punk, hip-hop, a nawet trash i death metal. Łącznie 40 kawałków, w tym nowy Ministry, Motorhead i White Zombie. Szkoda tylko, że nie można ręcznie zmienić utworu w menu (ogólnie obsługa playlisty pozostawia wiele do życzenia), przydałaby się też obsługa MP3 z kart SD. Poza tym na płytce znajduje się cała masa filmików, głównie krótkich scenek z Tonym i "wywiadów" z fikcyjnymi bohaterami gry, ale też np. teledysk Iron Maiden.

W Downhill Jam z braku laku można pograć, ale taki SSX jest o klasę lepszy. Co więcej, lepsza jest także wersja gry na DS, której recenzję znajdziesz w "Kąciku Pocket". Hardkorowcy nie mają tu czego szukać. ☐



MOJE 3 GR

Oj, [illegible] się panowie [illegible] pospieszyli. To najbardziej [illegible] historii. Abstrahując [illegible] konceptu tej gry, który mi kompletnie nie [illegible] zabugowaniu. Kilkukrotnie w ciągu [illegible] godzin [illegible] mi się nie z mojej winy zostać na ogonie, bo [illegible] dziwnym cudem [illegible] jechał pod prąd. Sterowanie Wiilotem się nie sprawdza [illegible] Brakuje możliwości [illegible] Z ciekawości można pograć godzinę - i tyle. Jeśli chcecie prawdziwego Tony'ego, sięgajcie po THP8. ☐ [illegible]

Ocena: [illegible]

Wii WERDYKT Kila

6 7 6

6+

PORTO [illegible]

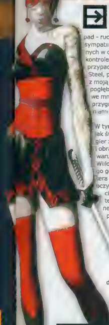
12

Piła

RED STEEL

Wygląd broni nieco zawstydza, jeśli widziało się Killzone czy Black Oprawy Red Steel nie wypada porównywać z tymi produkcjami - to poziom znacznie niższy.

Katana do zadawania ciosów, tanto do blokowania. Coś jednak nie zagrało do końca, bo walki są nudne, a cięcia należy wyprowadzać w dużym odstępie czasu



Gdzieś tam w otchłani dzieciństwa marzyłem o tym, by kiedyś rozgrywka w grach wideo wykroczyła poza schemat "dłonie - pad - ruch postaci na ekranie". Stąd uczucie sympatii do automatów arcade wyposażonych w dziwne urządzenia i nietypowych kontrolerów, wśród których szczególnie przypadły mi do gustu te muzyczne. Red Steel, przynajmniej na papierze, pokrywa się z moją dziecięcą wizją. Jak jednak pokazała pogłębiona z nim znajomość, dziecka już we mnie niewiele, a idealizm marzeń został przygnieciony większego kalibru oczekiwaniami.

W tym shooterze FPP Wii miało pokazać, jak świetnie spisuje się w roli platformy do gier z perspektywą pierwszej osoby. Ruch i obracanie kamerą wypadają nieźle, pod warunkiem, że cały czas panujesz nad Wiilotem i ani przez moment nie skierujesz go gdzieś poza ekran. Za pomocą pointera operujemy celownikiem, spust zaś z oczywistych względów służy za spust (to ci niespodzianka). Jako że rozdzielczość tekstur nie zachwyca, trafienie oddalonego zbira bywa problematyczne. Tu z pomocą powinno przyjść przybliżenie celu po wcześniejszym zalockowaniu się na nim (a w zasadzie na obszarze, który go otacza - rozwiązanie przypominające choćby 24: The Game na PS2). Powinno, bo developerzy rozwiązali to pokracznie - by zoomować na cel, należy przesunąć Wiilotem do przodu w pozycji poziomej. Jeśli więc siedzisz wygodnie na kanapie, zasięg Twojego ramienia nie pozwoli Ci na to, by bez zbędnych akrobacji przybliżyć widok. Z kolei wychylanie się i machanie łapskiem w tę i z powrotem nie zawsze skutkuje tak, jak byśmy tego oczekiwali. Nie zrozumcie mnie źle - precyzja pointera jest spora i dziurawienie psubratów kulami odbywa się w fajny sposób, ale zoom spartolono, a bez niego bywa ciężko (zwłaszcza że do ułatwiającego grę trybu Focus Time dostęp zyskujemy później). Fajnie wypadają za to inne czynności - otwieranie drzwi, podnoszenie broni, jej przeładowywanie, robienie ze stołu zasłony czy aktywowanie przełączników odbywa się poprzez ergonomiczny ruch Nunchakiem.

Pojedynki na miecze są możliwe tylko w określonych przez grę momentach. Konsola bez problemów rozpoznaje horyzontalne i wertykalne szlagi, podobnie jak wykonywane przez ruch gruchy parowanie ciosu. Do tego dochodzą techniki specjalne, jak Hammer, wymagający energicznego ruchu obydwoma gadżetami w dół, czy Little Scorpion, równoległe cięcia "na zewnątrz". Starcia są niestety mało dynamiczne i w praktyce wypadają gorzej niż strzelanie, co jest zasługą momentami dziwnej detekcji ciosów, ale i schematyczności, w którą szybko zaczynają popadać pojedynki. Gdy zaś zasuwamy z gunem w łapskach, ekran tętni akcją - w otoczeniu zostają dziury po kulach (różne otwory, w zależności od powierzchni, którą ostrzelamy), pęka szkło, wybuchają samochody. Jednym słowem dzieje się, w czym olbrzymia zasługa niezłego zestawu broni - kula wsadzona w głowę z rewolweru czy strzał w klatkę piersiową z M4 to czysta przyjemność, pod warunkiem, że to nie my zbieramy ołów. Z czasem komplet dwóch katan (w tym jedna złamana) zmieniamy na miecz i tanto, a w ostatnim akcie. . Sami zobaczycie. Jest też tryb multi dla 4 osób, ale na split-screenie widać niewiele, stąd radzę traktować go w kategoriach ciekawostki.

Poziom wykonania Red Steel można porównać do pierwszych gier FPP na PS2, i będzie to dla gry produkcji Ubisoftu porównanie zaszczytne. Kiepskiej jakości tekstury, tnąca animacja, nieciekawe otoczenie - nie ma się absolutnie czym zachwycać. Podobnie byłoby z oprawą audio, gdyby nie sporadyczne, ale naprawdę wkręcające się w głowę kawałki. Nie mogę nie wytknąć grze szeregu niedoróbek, z których najbardziej rażą liczne błędy (ciała zastygające w nienaturalnych pozycjach, przenikanie tekstur) i strasznie powolne obracanie się wokół własnej osi. To ostatnie nie wynika wcale z problemów ze sterowaniem - ot, po prostu długo trwa, nierzadko owocując zgonem po strzale w plecy. A jeśli dodać do tego beznadziejnie przedstawioną fabułę (niby to komiksowe scenki), staje się jasne, że Red Steel nie spełnił wszystkich oczekiwań. Choć, kurczę, momentami ta intensywna akcja pozwala zapomnieć o bożym świecie. ☐

Katana też bohater

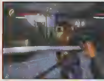
Blog twórców Red Steel dał nam szansę na poznanie pracy nad grą od kuchni. Jednym z developerów, który się przed nami „wyspowiadał", był Jerome Collette, główny scenarzysta gry. Collette tłumaczy, że tematyka gry wymagała od niego, aby napisał prosty scenariusz, z bohaterem, z którym każdy może się identyfikować. Najciekawszą częścią jego blogu jest jednak stwierdzenie, że tak naprawdę pierwszoplanowym bohaterem tej gry jest katana. „Podróż bohatera oraz jego próba ujarzmienia miecza jest analogiczna do tego, co przeżywa posługujący się po raz pierwszy kataną Gracz". Interakcja Gracz-katana-Wii jest do tego stopnia ciekawa, że grający, podobnie jak i bohater, przywiązuje się do miecza, będącego przecież jego najlepszym środkiem obrony - to wszystko słowa Jerome'a. Brzmią może trochę dziwnie, ale coś w tym jest - Gracz rzeczywiście traktuje Giri jak coś więcej niż tylko miecz. ☐ [dżujo]

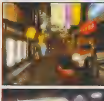
MOJE 3 GR

Mi się podoba!

Dla mnie RS to esencja tego, czym powinno zostać Wii. Gra pełna dynamicznych akcji i krótkich, lecz zróżnicowanych misji FPP odziana w klimat rodem z filmów made in Hong Kong. Precyzja sterowania mile mnie zaskoczyła i szybko nabrałem wiary w kolejne FPP na Wii. Że AI nie istnieje? A pokażcie mi film akcji z wysokim AI! To ma być zabawa! Że graficznie słabe? To prawda, na dużym telewizorze wygląda to tragicznie, ale jeśli nie widzieliście Gears of War, to łykniecie wizualia RS bez zająknięcia! A motyw walki mieczem sprawdza się nieźle - jest może zbyt prosto i z ograniczeniami, ale to dopiero początek. Wybaczam. Wczuwka jest bowiem konkretna. ☐ [tap-chan]

Ocena: 8-





Restauracja, warsztat samochodowy, wielkie biurowce - RS stawia na sprawdzone miejscówki

Wii WERDYKT Kosa

6 7 7

7-

Rajcowna i szybka, ale jednocześnie niedopracowana inicjacja Wii z gatunkiem FPP.

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	▼ [illegible]
▲ [illegible]	▼ [illegible]
▲ [illegible]	▼ [illegible]

UBISOFT
UBISOFT PARIS
STRZELANINA
GRY PODOBNE

OCENY: [illegible]
1-4 GRACZY, NUNCHAK
16
JUŻ JEST

THE Sopranos Road to Respect

PlayStation 2
Sopranos

Mafia to w sumie instytucja biznesowa (firma, korporacja itd.), tylko z poszerzonym zakresem argumentów... Poszerzonym o rozbijanie głów, betonowe buciki, palenie domu i takie tam. Wszystko to czeka Cię w The Sopranos, konsolowej adaptacji jednego z bardziej klimatycznych, mocno napisanych seriali. Na początek powalisz czyjąś czachą o kibel. Zainteresowany?

SERIAL MOZE NIE JEST JUZ NA SAMYM TOPIE, ALE WCIĄZ MA W SOBIE MOC. **LICENCJA NA GRĘ JAK ZNALAZŁ! SOLIDNE POSTACI, GADKI, PANNY I PRZEMOC.** A CO WIĘCEJ?

DZISIAJ POMIDOROWA

Jeśli miałby do czego porównać ten tytuł, to chyba do „Ojca Chrzestnego”. Podobnie jak tam, ma zawodowo dobraną stronę audio (klasyczne kawałki, aktorzy nagrywający dialogi), naprawdę klimatyczny scenariusz, nawet postaciom nadano trochę jakby zbliżony styl - przynajmniej pod względem szkieletu polygonów i ruchów... Pojawia się też kilkustopniowy system walki, pozwalający łapać przeciwników, zakładać im chwyty i typowo sycylijskie „finishery”. Od walenia czyjąś głową o ścianę, po wykorzystywanie ostrzejszych narzędzi, łamanie stóp, rąk, czy rozsypywanie zębów. Nie jest milutko i grzecznie. Ale w końcu to mafia. Niestety podobnie jak u cyfrowego Dona Corleone, a nawet bardziej - zawodzi wykonanie otoczenia. Słabiutkie tekstury, pusto, prosto i oszczędnie. Nie ma dużych terenów do zwiedzania, nie ma skomplikowanej architektury. Są za to powielane schematy. Postacie wrzucono tylko w wyznaczone miejsca (kasyno przez to wygląda na opuszczone, klub go-go sztywniacko, apartamenty kartonowo i smętnie). Że o dość prostym zachowaniu przeciwników nawet nie wspomnę. Czyli szanse na grę pełną klasy na wstępie już się rozmuwają. Jest za to przeciętny produkt, z kilkoma przebłyskami...

Mafijny klimacik zapewniają postacie odpowiednie słownictwo smaczki jak gra w pokera.

You aren't gonna help? I thought you were my friend.
Skip

Zamówisz sobie prywatny taniec. Albo laseczkę od alfonsa A to nie koniec atrakcji..

Scenariusz choć wychodzący od standardu (jako syn Big Pussy powoli pniesz się w rodzinnych szeregach), ma w sobie jednak jakiś potencjał. Cieszą bardzo serialowe gadki, cieszą każdorazowe wejścia Tonyego Soprano i jego ekipy. Z pewnością wesoło wyłapiesz smaczki pokroju gry w pokera z grubymi rybami, możliwości machnięcia jednorękim bandytą, pogadania z pannami, zobaczenia paru tańców... Wśród misji, które czasem oparto na zbyt często powtarzającym się układzie łażenia z punktu do punktu - znajdziesz parę perełek. Czy to ze względu na lokacje / sytuacje odnoszące się do serialu (sprawdź mafijną uroczystość), czy sam klimat - cichego przenoszenia trupa, dania wycisku jakimś zbyt porywczym rzezimieszkom, zbadania nie do końca przytomnej panny... Można się wczuć. No i obowiązkowo trzeba uważać na wskaźnik respektu! Tylko czemu u licha obniża go korzystanie z broni palnej? To mafiozli nie strzelają?

Mocne słownictwo, sporo seksualnych aluzyjek (tak, będą gwiazdki porno!), nieskrępowana przemoc. Nic dziwnego, że tytuł dostał klasyfikację wiekową 18+. Sporo w tym specyficznego klimatu, ale też trochę próby taniego przyciągnięcia kGraczy. Czy wspomniałem, że w cutscenkach można swobodnie wybierać wariant odpowiedzi (gładka, normalna, wkurzona)? W sumie The Sopranos to średni tytuł, raczej dla fanów serialu. Aha. I z gangsterką ala GTA nie ma nic wspólnego. Ot, takie liniowe łażenie, bicie ryjów, czasem strzelanie i zbieranie poleceń. Tyle.

MOJE 3 GR

Forgetaboutit!

Nie wiem, jaki jest sens robienia adaptacji serialu, który lata świetności ma już za sobą, ale niech będzie - lepsze to niż kolejny "Disney". Gra na wejściu uderza jak na prawdziwego gangola przystało (oprawą na poziomie PSX-a), ale znalazłem w Sopranos drugie dno: scenariusz. Autorka scenariusza do God of War naprawdę świetnie oddała mafijny półświatek, począwszy od różnych grypsów, na zabawnych scenach kończąc (level z Bar Mitcwą rządzi). Gra zaskakuje także w kwestii bardzo dobrego voice actingu oraz podłożonej muzyki. Wszystko było przygotowane, tylko że developerzy dali ciała. Cytując Tony'ego Soprano - "Forgetaboutit!". [dżujo]

Ocena: 6

WERDYKT Myszaqa

6 8 5

Chodzona bijatyka, czasem strzelana gangsterka. Robiona na szybko!

6

PLUSY	MINUSY
▲ muzyka i gadki	▼ uproszczona gra
▲ sex i przemoc	▼ schematy rozgrywki
▲ scenariusz	▼ brak świeżości

THQ
7 STUDIOS
PRZYGODA-AKCJA
GRY PODOBNE: Punisher, Ojciec Chrzestny
JUŻ JEST

PlayStation 2
MADEMAN
18

NIE WSZYSCY MAFIOZI, JOEY PODCHODZI DO TAKIEGO

Dziad, Pershing, Carrington, Słowik, Masa, Kasa i Melasa - to tylko kilka, niekoniecznie prawdziwych, ksyw polskich gangsterów. Tymczasem Joey z gry Made Man nie owija w bawełnę, rezygnując z głupich pseudonimów. W sumie w Made Man nie ma miejsca na ułańską fantazję - w materiałach prasowych możemy przeczytać, że gra bazuje na wspomnieniach prawdziwego mafijnego cyngla. No nieźle, prawie jak w „Uwadze”.

Niestety, obędzie się bez tajnych układów z politykami oraz zeznań ze zdeformowanym głosem i czarnym paskiem na oczach. Joey po prostu nie ukrywa się z tym, co robi, przygotowując konkurencyjnym gangom raz po raz kolejną rzeźnię. Jednak nawet ktoś taki jak on może mieć dosyć. Mafijnego hitmana poznajemy w momencie, kiedy życie gangstera zaczyna go irytować, chłopak myśli o normalnej egzystencji. Wystarczy kilka minut, a widać, że rzeczywiście mamy tu do czynienia z dojrzałą i dobrze pokazaną historią. Raz

Wietnam. Każdy szanujący się bohater kina akcji lat 70. i 80. musiał tam swoje odsłużyć. Joey nie jest gorszy.

MADE MAN

CZY ŻOŁNIERZE WIETKONGU GINĄ OD RAZU. NIEKTÓRYCH TRZEBA DOBIĆ. ZAWODNIKA I [illegible]. MOCNE.

Śledzimy Joeya i jego rozterki, aby etap później poznać początki jego kariery jako cyngla albo przeżyć raz jeszcze traumatyczne wspomnienia z Wietnamu. Do tego dochodzi dobry voice acting i licencjonowane kawałki (np. „Nowhere to run"). Tak, klimat i scenariusz sprawują się naprawdę świetnie, przywodząc na myśl twórczość Tarantino albo „Chłopaków z ferajny" Scorsese.

A teraz pora na drugą stronę gangsterki. Zrobienie klona kill.switch (ciągłe chowanie się) i Maxa Payne'a (tak, zgadliście - akcje ze zwalnianiem czasu) samo w sobie jest fajnym pomysłem, ale potrzeba jeszcze do tego talentu. Made Man powstał raczej pod kątem PieCa - wersja na PS2 ma ciągłe problemy z utrzymaniem stałego framerate'u, co może dziwić, bo oprawa graficzna jest średnia. Jednak byłbym gotów to przełknąć, gdyby nie cholernie frustrująca rozgrywka - po kilku levelach poziom trudności zaczyna się robić nieludzki, a apteczek jest jak na - nomen omen - lekarstwo. Co mam zrobić, kiedy przeciwnicy wyskakują „znikąd", a chowanie się za węgłem nic nie daje, ponieważ ja kolesia trafić nie mogę, ale on mnie tak? Kloniarze pewnie mają quicksave'y, a my jedynie checkpointy. Niby „trza być twardym", ale to podobno gra i wypada się przy niej dobrze bawić. W sumie to właśnie mechanika pochowała ten tytuł, niczym dwóch gangsterów wywożących w środku nocy owinięte w dywan ciało.

Nie wszyscy mafiozi, policjanci czy żołnierze Wietkongu giną od razu. Niektórych trzeba dobić - Joey podchodzi do takiego zawodnika, kamera włącza tryb „z oczu ofiary", a cyngiel dobija konającego. Mocne. Właśnie dzięki takim zagraniom można myśleć o sprawdzeniu Made Man. Reszta jest tak naprawdę do odstrzału i ktoś powinien się tym zająć. Najlepiej wysłać Agenta 47 albo faceta z gry Trigger Man (ocena: 1) - temu drugiemu do Joeya bliżej. ☐

WERDYKT Dżujo

6 7 6

6–

Średniak z ferajny. Był pomysł, nie było kasy.

PLUSY	MINUSY
[illegible]	chaos w rozgrywce

MASTERTRONIC
SILVERBACK STUDIOS
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Max Payne
kill.switch

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - 18 JUŻ JEST

MOJE 3 GR

Posklejana gra

Trochę to wygląda, jakby developer [illegible] nie związane ze sobą pomysły, wziął je do kupy i postanowił za wszelką cenę posklejać z tego [illegible] z cywilami -ok. [illegible] wrzucamy. Działanie na wsi - dawaj! Wojenna przeprawa z Wietnamu - jedziesz! Mafijne porachunki w mieście - dobre, to jest modne! Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fatalna oprawa, schemat misji i monotonia (Max Payne dla ubogich). Do tego przeciwnicy [illegible] tragicznie, AI zaczerpnięte z jakiejś podrzędnej gry Midasa. Podobnie jak The Sopranos - coś tam jest, ale pod grubą warstwą błędów. (myszaq)

Ocena: 5+

ROBSON.PL
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

KONSOLE NOWE I UŻYWANE
AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA
SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY
RATY NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

[illegible] Warszawa, ul. Powstańców Śląskich [illegible], tel./fax: 022 436 19 66, 022 [illegible], serwis: 501 [illegible]
[illegible] Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w soboty 10-15 [illegible]

DOT .hack//G.U.

Vol.1 // Rebirth

RECENZUJEMY .HACK G.U. 1 W WERSJI ANGIELSKOJĘZYCZNEJ CC2 ZAPOWIEDZIAŁO WYDANIE **DO KOŃCA ROKU DWÓCH POZOSTAŁYCH EPIZODÓW** NOWEJ SERII NA PS2. SPRAWDZ, **CZY JEST NA CO CZEKAĆ**

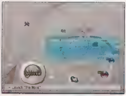
Jakiś czas temu napisałem w "Kąciku RPG", przy okazji zapowiedzi najmłodszej serii spod szyldu .hack, że jeśli obietnice developera co do zupełnie nowej jakości ich produktu okażą się prawdziwe, to będę musiał się „haknąć". Na szczęście nie sprecyzowałem, co rozumiem pod tym pojęciem i dzięki temu nie muszę udokumentować fotograficznie, jak taranuję głową odzianą w kask ścianę nośną swego mieszkanka, po czym zjadam garść włosów wyrwanych z tyłka mego kota. Cyber Connect2 zapewniało nas o znacznie wydłużonym czasie rozrywki, powiększonym świecie przeznaczonym do eksploracji, lepszym systemie walki. Do licha, udało im się, przynajmniej w części, wywiązać ze swoich zapowiedzi! Serwery „The World" znowu działają, generując wirtualne sny dla 12 milionów subskrybentów. Czas do nich dołączyć w .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth, drogi erpegmaniel

Jeśli nie pamiętasz charakteru zabawy z poprzednich części .hack, to śpieszę z wyjaśnieniem, że developer próbował jak najwierniej oddać warunki gry w online RPG. Mamy tu więc cały system list dyskusyjnych i BBS-ów oraz przeróżne serwery, na które trzeba się najpierw „zalogować", by w ogóle zacząć eksplorację wirtualnego świata. Mamy też liczne poboczne questy, a także sporą rzeszę niby-innych-Graczy, którzy biegają po lokacjach rzucając lakoniczne teksty w stylu: „przyłączysz się do mnie?" czy „szukam toalety". Wszystko to, w przeciwieństwie do prawdziwych MMORPG-ów, jest okraszone całkiem znośną fabułą, której osią jest zapadanie w śpiączkę Graczy w prawdziwym świecie. .hack//G.U. rozwija ten wątek: kiedy Haseo, główny bohater opowieści, zaczyna swoją zabawę w nowej, odświeżonej wersji „The World" (poprzednia została zniszczona wraz z pożarem serwerów CC corp.), nie podejrzewa, że wkrótce to, co było tylko niewinną rozrywką, przemieni się w rozpaczliwe poszukiwanie odpowiedzi na przyczyny stanu, w którym znalazła się jego przyjaciółka Shino. Dziewczyna po spotkaniu ze sławnym Player Killerem - człowiekiem, który poluje na innych zawodników - pod pseudonimem Tri-Edge zapada w śpiączkę. Teraz Haseo sam postanawia zostać Player Killerem. Przez 8 miesięcy nie robi nic innego, tylko zdobywa doświadczenie w „The World", rozprawiając się bezlitośnie z tymi, którzy czyhają na słabszych Graczy, aż w końcu spotyka się z Tri-Edge. Potyczkę przegrywa z kretesem, w efekcie czego zostaje, w niewyjaśniony sposób, zdegradowany ze 131 do 1 poziomu doświadczenia. Jednym słowem, w parę sekund postrach serwerów „Świata" staje się znów żółtodziobem, bez podstawowych przedmiotów ani punktów experience'u. Tutaj do akcji wchodzisz Ty, Graczu, bo Haseo zamierza jeszcze raz spotkać się z Tri-Edgem i rozwikłać zagadkę śpiączki swej królewny. Już niedługo dowie się, jakie moce naprawdę tkwią w jego postaci, czym jest projekt G.U, i jak bardzo enigmatyczna jest grupa trzymająca władzę...

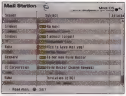
Fabuła to zdecydowanie mocny punkt najmłodszego dziecka CyberConnect2. Jest bardziej mroczna niż w pierwszej serii, a postacie wykreowano ze smakiem i sporą dozą wiarygodności. Główny bohater to arogancki realista, którego interesuje jedynie zwiększenie własnej mocy, by skopać tyłek Tri-Edge, a nie udawanie kogoś innego przez sieć. Wiele razy podkreśla, że gdyby Shino nie była chora przez zabawę w „The World", robiłby coś zupełnie innego, niż granie w tego erpega. Developer poradził sobie równie dobrze z oddaniem charakterów innych Graczy: jedni próbują jak najwierniej wcielić się w jakąś zmyśloną rolę, innych znowu obchodzi tylko konkurowanie z zawodnikami. Wprawny internauta szybko zdemaskuje jednak udawany

GRACZ W SIECI

MMORPG (sieciowe RPG) uratowały peceta jako platformę do gier – taka jest prawda i nie da się temu zaprzeczyć. W 2006 roku ponad 15 milionów osób grało w różnego rodzaju sieciowe erpegi, a sama nisza MMORPG przyniosła grubo ponad pół miliarda dolarów przychodu. Eksperci twierdzą, że w najbliższym czasie suma ta ulegnie podwojeniu. MMORPG to już element popkultury, media od miesięcy rozpisują się o różnego rodzaju sytuacjach z tym związanych (np. dzieciak w Polsce [illegible] matkę krzesłem, po tym jak wyłączyła mu kompa). MMORPG to także potężna kasa, ale konsole na razie w podziale tortu nie liczą się zanadto i na pewno nie zmieni tego seria .hack, która tylko udaje sieciową rozgrywkę.
W pewnym MMORPG pt. Second Life walutę z gry można zamienić na prawdziwe pieniądze. Dzięki temu pewna kobieta zarobiła około miliona dolarów. Mnożą się także oszustwa, wyłudzenia, sprzedawanie postaci oraz przedmiotów za konkretną kasę to już standard. Ale piękne czasy dominacji PeeCetowców w świecie MMORPG dobiegają końca – wraz z podłączeniem konsol do Sieci multiplayerowe erpegi powoli zaczną przechodzić na „Jasną Stronę Mocy". „Drugie życie" wciągnie także i konsolowca. ☐ [dżujo]



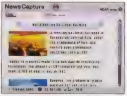
Oto i system operacyjny komputera, którego używa główny bohater do łączenia się z siecią i "The World". Jest tu prawie wszystko: program pocztowy, przeglądarka stron www, fora internetowe, konfiguracja desktopu czy BGM...



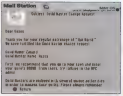
Mail Station

Sender	Subject	Attach
Silabus	No way!	
Silabus	I almost forgot!	
Kuhn	Nice to have met you!	
Gaspard	To our new Guild Master	
CC Corporation	Guild Master Change Request	
Kuhn	Invitation to HQ!	

Jest tu prawie wszystko, bo brakuje klasycznych elementów Internetu: gołych babek i strony PSX Extreme. Bez tego ani rusz w wirtualnej dżungli. Na screenie klient pocztowy... komu by tu odpisać?



Przeglądarka stron www sprawdza się świetnie jako źródło informacji o futurystycznym świecie .hack. Jest rok 2017. Gracze posługują się głównie goglami VR i grają właściwie tylko przez sieć. Wszystko to przepowiedział prorok Zax.



Mail Station

Subject Guild Master Change Request

Dear Haseo

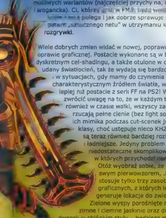
Thank you for your regular patronage of "The World". We have fulfilled the Guild Master change request!

Guild Name: Canard
Guild Master Name: Haseo

First, we recommend that you go to your town and enter your guild's @HOME. From there, try talking to the NPC admin.

Guild Masters are endowed with several unique authorities in order to manage their guilds. Please always remember

Powyżej komunikat od administratora o przystąpieniu do jednej z Gildii gry. Do wybranej zaprzyjaźnionej postaci z "The World" możemy wysyłać limitowane kartki z pozdrowieniami i czekać na sympatyczną odpowiedź. Kawaii!



[illegible] [illegible], ale trzeba przyznać [illegible] całą otoczkę sieciowej zabawy. Na niektóre [illegible], które otrzymuje Haseo, możesz wybrać odpowiedź z kilku możliwych wariantów (najczęściej przychylna, neutralna i arogancka). Ci, którzy [illegible] [illegible] polega i jak dobrze sprawuje się taki patent „sztucznego netu” w utrzymaniu klimatu całej rozgrywki.

Wiele dobrych zmian widać w nowej, poprawionej oprawie graficznej. Postacie wykonane są w bardzo dyskretnym cel-shadingu, a także otulone w całkiem udany światłocień, tak że wydają się bardzo plastyczne, i w sytuacjach, gdy mamy do czynienia z charakterystycznym źródłem światła, wyglądają lepiej niż postacie z serii FF na PS2! Warto też zwrócić uwagę na to, że w każdym trybie gry, również w czasie walki, wszyscy zawodnicy rzucają pełne cienie (bez light sourcingu), a ich mimika podczas cut-scenek jest wysokiej klasy, choć ustępuje nieco KH2. Miasta są teraz również bardziej rozbudowane i ładniejsze. Jedyny problem to niedostateczne skomplikowanie stref, w których przychodzi nam walczyć. Otóż wyobraź sobie, że w ślad za swym pierwowzorem, .hack G.U. stosuje tylko trzy zasoby struktur graficznych, z których losowo generuje lokacje do zwiedzania. Zielone wyspy porośnięte niską trawą, zimne i ciemne jaskinie oraz drewniany dworek w chińskim stylu – będziesz musiał się przyzwyczaić do tej monotonii przez około 30 godzin zabawy. Wielka szkoda, że CyberConnect2 nie udało się zaimplementować więcej bardziej urozmaiconych lokacji, bo widać po wielu unikalnych miejscach, takich jak np. katedra, że potrafią robić to umiejętnie. Podobnie jest z oprawą muzyczną, najczęściej mocno nużącą, ale w pewnych momentach i podczas cut-scenek wręcz rewelacyjną.

Największe zmiany, które sprawiają, że .hack G.U. jest znacznie lepszym tytułem od poprzedników, zaszły w systemie walki. Teraz Gracz widzi grupy przeciwników w lokacjach - może spróbować zajść taką kompanię od tyłu i rozpocząć walkę z przewagą kilkudziesięciu punktów HP. Same starcia przebiegają znacznie szybciej i przypomina mocno real-time'ową łomotaninę znaną z serii KH. Do dyspozycji Gracza oddano proste combosy złożone z kombinacji sztychów charakterystycznych dla danej broni (Haseo może dynamicznie zmieniać swój oręż!), ciosy specjalne przypisane do R1 na padzie, a także gardę. Kiedy wróg będzie osłabiony długim łańcuchem combosów, wtedy zwykły specjal będzie się liczył jako Rengeki, które dodaje więcej punktów doświadczenia po skończonej walce, a także, co najważniejsze, uzupełnia morale drużyny. Z nabitym paskiem tego współczynnika można przeprowadzić coś w rodzaju zbiorowego limit breaka (wszystkim pęka naraz żyłka pierdząca), co prowadzi najczęściej do beztroskiego zmasakrowania wroga. Ale, ale - to nie wszystko z doniesień spod sztandaru bitewnej ekstazy! W .hack G.U. pierwszorzędną rolę będą odgrywać bojowe spotkania na Arenie z trzema innymi zawodnikami! Wtedy najistotniejsze staje się takie wykorzystanie specjali, by anulować zamierzony silniejszy atak adwersarza. Wyobraź sobie, że Bolek z przeciwnej grupy szykuje mocne zaklęcie. Ty, widząc to i mając wystarczającą ilość SP, włączasz się wtedy z Rengeki, pokonujesz jednym susem kilkadziesiąt metrów areny i walisz mu mieczem z wbudowaną pracującą piłą tarczową (rewelacyjny design broni) prosto między ślepia, zatrzymując tym samym jego atak. W późniejszym etapie zabawy dochodzą jeszcze świetne solowe starcia Avatarów (coś w stylu mechów), wzmiankowana już żonglerka różnorodnym orężem w wykonaniu Haseo, a także świetny patent z zabijaniem Player Killerów. AI naszych pomagierów wreszcie zachowuje się racjonalnie i rzeczywiście pomaga w starciach.

„RENGEKI!!” - Starcia odbywają się w okręgu, po którym można swobodnie biegać. Najkrótszy opis: action RPG-owa, dynamiczna feeria barw.

.hack G.U. 1 potwierdza zapewnienia developera o pracach nad poprawieniem jakości nowej serii. Szkoda tylko, że walki potrafią stać się monotonne (nudny schemat "atak + Rengeki"), a najwięcej tak naprawdę zależy od poziomu doświadczenia, a nie zdolności Gracza. Dysproporcje między kilkoma levelami experience'u potrafią być po prostu ogromne, co prowadzi do tego, że możesz się teoretycznie tak napakować, że kolejny boss nie zdąży nawet powiedzieć kulturalnego „dżemdobry”. Pomimo dawki monotonii i pewnych potknięć w gameplayu, nowy tytuł napawa optymizmem co do przyszłości serii na PS2 (jeszcze 2 części!). To niewiarygodne, ale w .hack gra się wreszcie z przyjemnością! Mniejszą satysfakcję z tego stanu odczuwa tylko staranowana ściana nośna i mój kot... ☐

WERDYKT Zaxa

8 7 7 **7+**

Najlepsza odsłona serii. Dobra propozycja dla fanów action RPG, którzy przymkną oko na pewne wady.

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	[illegible]
▲ fabuła i postacie	ubogie lokacje
▲ system walki [illegible]	nierówna muzyka i grafika

NAMCO BANDAI
CYBERCONNECT2
RPG
GRY PODOBNE
seria .hack
Kingdom Hearts
NIEZNANY

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - TBC

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
www.norbit.pl
czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00
P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-45-477
(0) 882-22-52-53
norby@norbit.pl

- ✓ Do każdego klienta podchodzimy indywidualnie!
- ✓ Sklep prowadzi Norby (redaktor i tester sprzętu dla PSXExtreme od 1997 roku)
- ✓ Każdy problem i zakup postaramy się zrealizować w ekspresowym tempie!
- ✓ Norby udzieli wszelkich wyczerpujących odpowiedzi na temat konsol, doradzi w zakupie i wyborze konsoli, objaśni działanie sprzętu
- ✓ Wszelkie Akcesoria do konsol w ofercie!
- ✓ MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CENI
- ✓ Błyskawiczna wysyłka na całą Polskę!
- ✓ Rzetelny Serwis Konsol!
- ✓ Zawsze niskie ceny! Zadzwoń i sprawdź!
- ✓ KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE
- ✓ DLA CZYTELNIKÓW PSX EXTREME - WSZYSTKIE ZAKUPIONE KONSOLE WYSYLAMY NA NASZ KOSZT!

DWOJĘ SIĘ I TROJĘ DLA SWOICH KLIENTÓW!
EXPRESOWA OBSŁUGA!

PS2 "Slim" 489zł
PlayStation2 379zł
Xbox + EvoX 689zł
Xbox + EvoX + [illegible] 849zł
Xbox 360 Premium 1599zł
GameCube 379zł + gra gratis!
PSP + [illegible] + kabel + [illegible] 849zł
PSOne 199zł + karta pamięci!

PlayStation2
KABEL COMPONENT (HDTV) 30zł
EXTENSION CABLE (PRZEDŁUŻKA) 14zł
EYE TOY PLAY SPORTS + KAMERA 130zł
BUZZ MUSIC QUIZ + KONTROLERY 99zł
PRO EVOLUTION SOCCER 6 PL 169zł
FULL SPECTRUM WARRIOR 2 [illegible]
F1 06 (U)
DEVIL KINGS

KONSOLA [illegible]
KONSOLA XBOX [illegible]
JOYPAD BEZPRZ[illegible]
ŁADOWARKA I AKUMULA[illegible]
KABEL VGA + OPTIC (MONITOR)
KABEL RGB + OPTIC [illegible]
LOST PLANET
[illegible] VEGAS
SAINTS ROW (U)
CALL OF DUTY 2 [illegible]
FINAL FANTA[illegible]
DEAD RI[illegible]
BATTL[illegible]

KONSOLA XBOX
KONSOLA XBOX + [illegible]
KONSOLA XBOX [illegible] DYSK TEL.
KABEL [illegible] S-VIDEO + OPTIC 30zł
KABEL RGB+ 14zł
TOXIC [illegible]
KONSOLA NGC + GRA [illegible]
KONSOLA NGC (UŻYWANA)
SPLINTER [illegible]: DOUBLE AGENT
METAL GEAR [illegible]: TWIN SNAKES
METROID PRIME [illegible] ECHOES

KONSOLA PSP BASE PACK
KONSOLA PSP VALUE PACK
KONSOLA PSP 1GB
MEMORY STICK PRO DUO 2 GB
KABEL USB DO PC + ŁAD.
GTA: VICE CITY STORIES
STREET RIDER[illegible]
PSOne
KONSOLA PS-ONE + KARTA PAMIĘCI
[illegible] 1 MB

[illegible] WWW.NORBIT.PL [illegible] ważne [illegible] wyczerpania zapasów [illegible] zastrzega sobie prawo [illegible]

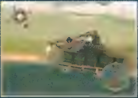
CZY GRA TAKA JAK TALES OF THE ABYSS **MA SZANSĘ KONKUROWAĆ** Z MARKĄ FINAL FANTASY? NIECH GŁOŚNY TYTUŁ SQUARE **NIE PRZESŁONI WAM PRAWDZIWEJ PEREŁKI**

TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

7 Hits
2395 Damage

TotA nawiązuje konwencją grafiki do FF7 (rzuty kamery, wygląd postaci). Fabuła została niesamowicie dopracowana i również czerpie pełnymi garściami z tego klasyka jRPG. Fani FF7 - grać!



"Mamo, już lecem na obiat!" - gdyby nie słabiutko wykonana mapa świata, to TotA zasłużyłoby na wyższą ocenę. Niestety, ale taki babol w dzisiejszych czasach nie uchodzi developerom.

Dawno nie byłem tak zaskoczony! Jako [illegible] ostatnich spotkań z serią "Tales [illegible] nie mogłem zaliczyć do udanych [illegible], nie spodziewałem się wiele [illegible] po najnowszym dziele [illegible]. Być może przystąpiłem [illegible] testowania delikatnie [illegible]ony. No, a [illegible] byście zrobili, gdyby przyszło [illegible] wcielić się w [illegible] głównego bohatera z [illegible]erem" na [illegible]ponowanym, gołym brzuchu, do [illegible]racając[illegible] męskim towarzystwie swego [illegible] jedy[illegible] prawdziwym przyjacielem o imieniu [illegible] - fobię w stosunku do kobiet? Co [illegible] o takim tytule? [illegible] najprędzej skończyć nowy "romans", [illegible]mi relacjami nie przepadam. Już za stary jestem, żeby leczyć się z jakichś "fobii" czy uświadamiać o dyskretnych urokach męskiej "przyjaźni". Szybko okazało się jednak, że ludowe porzekadło o nieocenianiu książki po jej okładce jest ciągle aktualne!

Tales of the Abyss to najlepsza odsłona w całej flagowej serii RPG od Namco. Nawet pomimo faktu, że rzecz rozkręca się maksymalnie szablonowo - Gracz wciela się bowiem w rolę księcia o imieniu Luke, odciętego w swoim luksusie od prawdziwego świata. Nagle jakaś kobitka atakuje jego mentora, a chłopak staje w jego obronie, po czym omyłkowo teleportuje się do innego miejsca w krainie. Tak zaczyna się przygoda, która odmieni szlacheckie przyzwyczajenia arystokraty, pozwoli poznać nietuzinkowych ludzi, a i być może odmieni losy świata. Brzmi to wszystko wręcz prostacko, ale kiedy już zaczniecie grać, uczucie to gdzieś zniknie. Jest jeden zasadniczy powód takiej zmiany "w scenach mego widzenia". Skład drużyny podróżującej z Luke'iem jest dobrany fantastycznie - myślę, że od czasów FFX próżno szukać tak wyrazistych osobowości. Składa się na to całe mnóstwo czytanych dialogów (w formie cut-scenek) między naszymi podwładnymi, a także zupełnie opcjonalnych pogaduszek (tzw. "skits", znane już z poprzednich części serii), które włącza się w momencie wyświetlenia ich nazwy na ekranie przyciskiem Select. Będziesz śmiał się ze swoimi pupilami, planował następne posunięcia, czuł, że jesteś częścią zespołu. Będziesz po prostu przejmował się problemami tych fikcyjnych osób, które właściwie mogłyby pod koniec gry uchodzić za Twoich dobrych znajomych! Tak wspaniale są oddani. Dopiero po zabawie w TotA można dokładnie powiedzieć, czego zabrakło w fabule FFXII - znakomitego przedstawienia charakterów postaci, nie tylko z naszej drużyny, ale i ze strony antagonistów. Do tego muszę powiedzieć, że żadna inna gra nie zaskoczyła mnie jeszcze realistycznym oddaniem wyrzutów sumienia z powodu uśmiercenia innego człowieka. Wreszcie główny bohater RPG to nie maszynka do zabijania...

Znów powtórzę swą mantrę: dawno nie byłem tak zaskoczony. System walki wzięty z Tales of Symphonia został przebudowany i ulepszony do takiego stopnia, że moi sąsiedzi byli skazani na okrzyki rodem z najlepszych wiejskich techno-dyskotek. "Wiksa i jazda!" - tak zwie się ta bitewna real-time'owa action-erpegowa wspaniałość! Oprócz zwykłych sztychów, które łączą się w combosy, oraz specjalnych ataków, które wybieramy przez łączenie ataku z kierunkiem na padzie, dochodzą przeróżne opcje taktyczne, uaktywniane przez AD Skills, np. Recovery (gdy wciśniesz "kwadrat" po uderzeniu przez wroga, nie zostaniesz ogłuszony), Backstep (uniki) itd. Najważniejszą nową zdolnością jest jednak Free-Run, który, po wciśnięciu R2, daje możliwość swobodnego przemieszczania się po całym polu walki, co całkowicie transformuje potyczki w TotA! Do tego Namco dorzuciło tzw. Fields of Fonon. Są to obszary, które wyznaczają miejsce użycia zaklęcia danego żywiołu. Jeśli użyjemy na takim obszarze jeszcze raz ataku o tym samym charakterze, to uzyskamy mocniejszą jego wersję - to samo tyczy się przeciwników. FonSlot Chambers i Capacity Core to kolejne świetne dodatki do walk, pozwalające na swobodne kontrolowanie rozwoju postaci. Nareszcie zabawa w multiplayerze (do 4 graczy) stała się grywalna: kamera nie koncentruje się już tylko na jednym zawodniku, tylko sprytnie pokazuje cały obszar starcia. Niestety, AI nie zachwyca swoją złożonością i najczęściej namierza najbliższy cel - można więc uciekać przed wrogiem, podczas gdy reszta drużyny bezkarnie łoi mu tyłek.

Grafika i oprawa muzyczna, choć nie zapadają jakoś szczególnie w pamięci, stoją na wysokim poziomie. Efekt psuje tylko mapa świata, która wygląda tak, jakby została sklecona naprędce przez zupełnie innego developera. Niski framerate, żenujący wygląd, długie loadingi - to na szczęście cechy tej jednej, rzadko odwiedzanej sekcji gry. Kiedy spojrzy się na całość doświadczenia TotA (mini-gry, gotowanie, mnóstwo side-questów, wyważony poziom trudności), to otrzymamy obraz gry bardzo udanej. Dawno nie byłem tak zaskoczony, jak przy nowej, najlepszej jak dotąd odsłonie "Tales of...". I Wy spróbujcie koniecznie smaku tego zdziwienia! ☐

Piła

MOJE 3 GR

[illegible]

Ocena: 8

WERDYKT Zaxa

8 7 9

8

Przynajmniej 50 godz. wybornej zabawy. Świetny system walki, mnóstwo rzeczy do zrobienia. No i słodziutki Mieu!

PLUSY	MINUSY
[illegible]	[illegible]
▲ fabuła i postacie	▼ AI wrogów
▲ system walki i side-questy	▼ bugi przy konwersji

OCENY: COX 7+

1-4 GRACZY, ONLINE: -

TBC

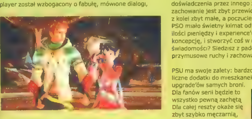
NAMCO BANDAI
NAMCO TALES STUDIO
RPG
GRY PODOBNE
[illegible]
NIEZNANA

PHANTASY STAR UNIVERSE

ファンタシースターユニバース

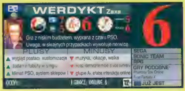
Wydane w 2001 roku Phantasy Star Online było grą wyjątkową z kilku powodów. Przede wszystkim rozwijało koncepcję dungeon crawlera Diablo, ale w japońskiej stylizacji, miało ciekawą grafikę, a także moc rzeczy do zebrania i questów do wypełnienia. Podział klas postaci, ich awansów, a także system misji sprawdzały się jeszcze kilka lat temu znakomicie. Zabawa popsuła się trochę od czasu, gdy Sega zaczęła pobierać opłaty za rozgrywkę online. Teraz, po 5 latach od premiery PSO dostajemy sequel naszego hack'n'slashowego klasyka, o którym przed kilkoma tygodniami chciałem napisać, że rozwija dobre cechy pierwowzoru. Niestety, to że Sega zdecydowała się pobierać 10 euro za każdy miesiąc gry w Phantasy Star Universe miało być dopiero początkiem nadchodzących problemów.

Pozwól, że zacznę od wyjaśnienia charakteru głównych trybów zabawy w PSU. Mamy tu możliwość, zgodnie z tradycją serii, prowadzić walki w trybie offline, ale i w Sieci, wraz z innymi Graczami. Tym razem single player został wzbogacony o fabułę, mówione dialogi, cut-scenki i wszystko to, czego można by się spodziewać po historiach opowiadanych przez jRPG. Niestety, już od samego początku gra wysyła sygnały, że czeka Cię fascynująca inaczej przygoda po szablonowym świecie powtarzalnych sytuacji i przewidywalnych dialogów, które mogłyby, przy dobrych wiatrach, wyjść spod tyłka - przepraszam - spod pióra ucznia 4 klasy szkoły podstawowej. Jest właśnie tak źle. I żeby chodziło tylko o sferę fabularną! Niestety, gameplay nie został prawie w ogóle usprawniony w stosunku do poprzednika i oferuje teraz, nie bójmy się tego słowa, starożytną jakość. 6 lat w naszej branży to epoka dinozaurów, tekstury łupanej i krzemowej kiszki, a PSU czerpie pełnymi garściami z dawnych dziejów. Zamiast 4 planet masz teraz możliwość zwiedzenia ich w podwojonej liczbie, ale cóż z tego, skoro lokacje należą do najbardziej wypranych z charakteru, jakie dane nam było oglądać przez ostatnie lata. Te żałosne, powtarzalne widoczki mogłyby uchodzić za tło zmagań dla Chocobo's Mysterious Dungeon (bez obrażania tej fajnej gierki), a nie dla tytułu wydanego w XXI wieku. To, że gra wygląda przeciętnie na PS2, można jeszcze zrozumieć, ale szkaradnej konwersji na Xboxa 360 (ciągłe zwolnienia animacji) - już nie. Ile trzeba „talentu", żeby tak nieudolnie przenieść grę na znacznie potężniejszą platformę?



Zniechęcony poziomem wykonania części przeznaczonej dla pojedynczego Gracza, przeniosłem się do trybu online, gdzie walka stanowi „sól tej ziemi". Przed wyborem serwera, na który zechcesz się zalogować, powinien się wyświetlać napis: „Witaj w Repecie!". Repetowanie, czy innymi słowy powtarzanie tych samych czynności w kółko, stanie się Twoim ulubionym zajęciem przez następne dziesiątki godzin. Schemat rozgrywki opiera się na zebraniu drużyny (maks. do 6 Graczy), wybraniu jednej misji ze skromnej puli i powtarzaniu jej wiele, wiele razy, aż odblokuje się następna. Byłby to nawet fajny koncept, gdyby sama walka okazywała się udana, emocjonująca, dynamiczna. Niestety, ten action RPG w czasie rzeczywistym sprowadza się do naciskania jednego przycisku na padzie odpowiedzialnego za atak. No, czasem można zaszaleć i użyć drugiego, który uaktywni lepszy szlag, kosztujący trochę energii broni. Bardzo słaby system lockowania na potworkach sprawia, że nie sposób wykorzystać szybko spluw, a strafe'owanie na boki jest właściwie nieprzydatne, ponieważ postać zbyt wolno reaguje na komendę. Zadziwiające jest, że Sega nie potrafiła wymusić w jakiś sposób kooperacji drużyny Graczy - najczęściej każdy lata osobno masakrując swoich wrogów, w obawie przed zabraniem mu punktów doświadczenia przez innego zawodnika. Rzecz kończy się najczęściej na bossie, którego zachowanie jest zbyt przewidywalne i prostackie (jak całej reszty AI). Łupy z wrogów są z kolei zbyt małe, a poczucie progresji zbyt nikłe, żeby uzasadnić ten festyn monotonii. PSO miało świetny klimat odkrywania rzadszych itemów i zdobywania całkiem pokaźnych ilości pieniędzy i experience'u. Jak Sega mogła zepsuć tak, wydawałoby się, idioto-odporną koncepcję, i stworzyć coś w rodzaju symulatora obsesyjno-kompulsywnych zaburzeń świadomości? Siedzisz z padem w ręku przed TV odczuwając myśli natrętne, wykonując przymusowe ruchy i zachowania – to przecież definicja tej choroby nerwowej! Aaaa!

PSU ma swoje zalety: bardzo rozbudowany system kustomizacji wyglądu postaci Gracza, liczne dodatki do mieszkanek, system wytwarzania nowego oręża i przedmiotów oraz upgrade'ów samych broni. Dla fanów serii będzie to wszystko pewną zachętą Dla całej reszty okaże się zbyt szybko męczarnią, której nie sposób z czystym sumieniem polecić. Opłata 10 euro za miesiąc pobytu na serwerach pełnych lagów i wszędobylskich hakerów jest w takim przypadku po prostu oburzająca. ☐



WERDYKT Zaxa

6

Gra z niskim budżetem, wyprana z czaru PSO. Uwaga, w skrajnych przypadkach wywołuje nerwicę.

PLUSY	MINUSY
▲ wygląd postaci, kustomizacja	▼ muzyka, lokacje, walka
▲ dodanie fabuły w singlu	▼ [illegible]
▲ klimat PSO, system sklepów	▼ głupie AI, słaba interakcja online

SEGA
SONIC TEAM
RPG
GRY PODOBNE:
Phantasy Star Online
Final Fantasy X

1 GRACZ, ONLINE 6
12+
JUŻ JEST

Niebieska gwiazdka

Do dzisiaj nie rozumiem jednej rzeczy - dlaczego Sega nie kontynuowała Phantasy Star w formie RPG dla pojedynczego gracza? Tak, pomysł z wersją online był świetny, a Niebiescy po raz kolejny zarządzili, ustanawiając nowe standardy w świecie konsol, ale to nie wystarczyło. Phantasy Star, będące kiedyś godnym konkurentem Final Fantasy, miało do zaoferowania niesamowity świat technofantasy i genialny potencjał fabularny, co udowodniono już na Mega Drive. Tymczasem Sega olała sprawę i chociaż Final Fantasy VII sprzedał się w kilku milionach egzemplarzy, to nikt nie pomyślał o wydaniu Phantasy Star V na Saturna, Dreamcasta czy jakąkolwiek inną konsolę. Niebiescy nie mają szansy na przebicie się na rynku online. Co innego w świecie „tradycyjnych" RPG - panowie, widzicie jak sprzedaje się Blue Dragon? Niech słowo „Niebieski" w tytule będzie dla Was znakiem [illegible]

Sieciowe niuanse

Jak już napisałem w recenzji, za zabawę online w PSU należy zapłacić 10 euro za każdy miesiąc. Jest to wysoka cena, zważywszy, że utrzymujemy serwery, których jakość łącz przypomina te z darmowych MMORPG, a także bezradność Segi wobec hakerów. Miliony fałszywej, niewywalczonej waluty psują ekonomię świata PSU, a drogocenne łupy czy przedmioty upiększające nasz apartament można stracić przez złodzieja grasującego w mieszkanku naszego avatara (nie żartuję). Co więcej, Sega obiecuje dodatki, ale te ograniczają się tylko do powolnego odblokowywania (!) zawartości DVD z grą. Mając Xboxa 360 trzeba płacić, oprócz Xbox Live, jeszcze te nieszczęsne 10 euro za serwery Segi, które w dodatku nie są dzielone z użytkownikami PS2 i PC! Pamiętajcie więc, że na X-ie nie zagracie z przyjaciółmi z PS2. ☐ (Zax)

HAPPY FEET

W wyścigu o dominację w amerykańskim box office film „Tupot małych stóp" („Happy Feet") pokonał nowego Bonda. James nosi smoking, pingwiny niby też, ale na tym podobieństwa się kończą. Czy kolejna - sam już nie wiem która - licencja na bazie animowanego filmu pełnometrażowego może zaskoczyć nas czymkolwiek interesującym?

„Tupot małych stóp" jest musicalem opowiadającym historię plemienia pingwinów, które od wielu pokoleń śpiewem umila sobie życie. Pewnego dnia rodzi się jednak niejaki Mambo, który dobrego wokalu nie ma, ale doskonale radzi sobie „na parkiecie". Co z filmu trafiło do gry? Przede wszystkim 8 etapów w stylu Dancing Stage z naprawdę dobrym OST (Stevie Wonder, Gloria Gaynor czy Queen). Dowcip jednak polega na tym, że levele te przechodzimy przy pomocy pada! To znaczy możemy sobie podpiąć matę, ale po zaliczeniu etapu trzeba będzie znowu przerzucić się na pada, ponieważ reszta etapów to banalna zręcznościówka (zjazd w dół, pływanie). Dość kuriozalne. Zresztą tak naprawdę tyko sfera audio wypada fajnie (pojawiają się nawet aktorzy z filmu - m.in. Elijah Wood), no i same pingwinki są naprawdę słodkie. Tyko dla dzieci. ☐

PS. Dostępna jest również wersja na Wii - większych różnic nie ma.

WERDYKT Dżuja

4 7 5 **4+**

Taniec z pingwinami - nic więcej.

PLUSY	MINUSY
▲ fajny OST i aktorzy z filmu	▼ gra niczym z PSX-a

MIDWAY GAMES
MIDWAY GAMES
PLATFORMOWA/MUZYCZNA
JUŻ JEST

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: - 3

FLUSHED AWAY

[illegible] za chlebem „na Wyspę" nie jest niczym dziwnym. Część poszukujących lepszego życia ludzi czeka jednak gorzki smak porażki. Gdybym chciał opisać [illegible] elokwencją, napisałbym, że zostają oni wpuszczeni w kanał. Także i rodowity brytyjski szczur, Roddy, ląduje w ścieku (dosłownie). Tylko Gracz może go stamtąd wyciągnąć.

Jak się okazuje, pod Londynem znajduje się całe podziemne miasto, które zamieszkuje „kanalizacyjna" fauna - tak przynajmniej twierdzą twórcy filmu „Wpuszczony w kanał" (widzicie teraz, skąd taki wstęp:), na licencji którego bazuje Flushed Away. Chociaż postaciom nie można odmówić uroku, a miasto po którym podróżujemy ma fajny design, to sprezentowana nam gra jest jedynie kolejnym mocno średnim platformerem, przypominającym trochę serię Sly. Wykonujemy banalne prośby zwierzaków i biegamy po kanalizacji, sporadycznie kierując barką lokalnej pani kapitan (prosta strzelanka). Najwyraźniej developer nie zauważył, że przez ostatnie lata technologia poszła „trochę" do przodu. Rzuciłbym na koniec tekst o spuszczeniu tej gry do kanału, ale tak źle nie jest. ☐

WERDYKT Dżuja

5 6 5 **5**

PLUSY	MINUSY
▲ fajny design „kanałowego" miasta	▼ oprawa [illegible] że aż strach

D3 PUBLISHER
MONKEY BAR GAMES
PLATFORMOWA
GRY PODOBNE
JUŻ JEST

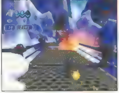
OCENY: [illegible]

CHICKEN LITTLE ACE IN ACTION

W kraju rządzi drób, a na PS2 królują gry z „dolnej półki". Osobiście lubię sprawdzać tytuły średniej jakości. Powód? Nigdy nie wiesz, czy nie trafisz na jakąś niespodziankę. Już utraciłem przekonanie, że będzie to możliwe, ale w moje łapki trafił Chicken Little: Ace in Action od Disneya. I co? Kaczka wreszcie pozbyła się politycznego podtekstu.

Może film „Kurczak mały" nie jest zbyt dobrze znany w naszym kraju, ale grywalna licencja bazująca na tej produkcji wyszła całkiem nieźle (dałem jej 6). Teraz uderza kontynuacja filmu w postaci gry. Ale to nie wszystko, bo Ace in Action to tak naprawdę rozwinięcie końcowego patentu z „Kurczaka małego", czyli „filmu w filmie", który był hollywoodzką (czyt. mocno przesadzoną) wersją przygód Kurczaka i jego ekipy Zwierzaki oglądały go w kinie przed napisami końcowymi, krytykując sposób przedstawienia ich przygód. Ten dowcip został teraz przekształcony w grę, która kontynuuje pomysł „filmu w filmie". Jednak żeby było zabawniej, to bohaterowie „Kurczaka małego" grają w grę, która bazuje na „filmie w filmie", który pojawił się w „prawdziwym" filmie. OK, wszyscy wiedzą o co chodzi?

Nieważne. Wyobraźcie sobie kopię Ratchet & Clank i Starfox: Assault - oto Ace in Action. Kapitan Ace (czyli hollywoodzka wersja Kurczaka) i jego załoga: świnia Runt, Rybka oraz kaczka Abby stoją na straży porządku w galaktyce. Ekipa podróżuje z planety na planetę i walczy z łajdactwem. Ace wędruje „z buta", a jego strzelane levele to kopia Ratcheta Natomiast Runt i Abby korzystają - kolejno - z czołgu oraz statku kosmicznego. Rybka „robi" za mózgowca, rozwiązując mini-zagadki (szalenie podobne do tych z Ratcheta!). Po zrobionej przez naszą trójkę demolce zbieramy kasę, którą przeznaczamy na upgrade'y broni oraz ekwipunku zarówno dla Ace'a, jak i dla obu maszyn (kupujemy także dodatkowe mini-gry). Całość sprawdza się zaskakująco nieźle, chociaż gra wpada w pewien schemat, a grafika zalicza spadek liczby klatek prawie po każdej większej eksplozji (przypominam: to strzelanka). Rządzi natomiast jeden motyw - ponieważ zwierzaki grają swoimi groteskowymi „alter-ego", nie obędzie się bez ich komentarzy „zza kadru". Scenki „z gry", przeplatane są scenkami „z grania" - Kurczak na przykład przerzuca scenkę „w grze", co wywołuje oburzenie u reszty ekipy, a on odpowiada: „Scenki w grach są głupie, nie chce mi się ich oglądać". Dowcipów z branży jest więcej. Dla mnie bomba, tym bardziej że głosu postaciom użyczyli aktorzy z filmu.



MOJE 3 GROSZE

Kurczę blade!

Kupa strzelania w całkiem przyjemnym stylu. Można spokojnie rzec, iż tytuł ten to jedna wielka beczka humoru z kurczakiem i jego śmiesznymi przyjaciółmi, którzy sieją spustoszenie zwiedzając kolejne planety - i tak w kółko. Podział na role dostarcza nieco świeżości samej zabawie (patent znany choćby z Sly 2), ale i tak odczuwalny po pewnym czasie staje się pewien schemat. Fajne są mini-gierki i nieźle wypada upgrade broni. Kurczę, tylko dlaczego framerate siada podczas większej zadymy na ekranie? Bo ta z kolei prezentuje się całkiem fajnie. Kurczak niedopieczony, ale do pogrania jak najbardziej. ☐ (sojer)

Ocena: 7

W dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić coś lepszego na „kurageny" w stylu Ratchet & Clank niż Chicken Little: Ace in Action. Dla wszystkich coraz bardziej zdesperowanych użytkowników PS2 i fanów tego typu gier jest to prawdziwy ratunek. Nic dziwnego, że Avalanche Software (dev.) zajmuje się teraz... sequelem Just Cause. ☐

PS. W lutym wyjdzie wersja PAL na konsolę Wii.

WERDYKT Dżuja

6 7 7 **7-**

Kurczak wcale to nie mały.

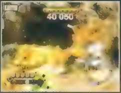
PLUSY	MINUSY
▲ dobry klon Ratcheta	▼ spadki framerate'u
▲ humor	▼ [illegible]

BUENA VISTA G.
AVALANCHE SOFT.
PLATFORMOWA/STRZELANINA
JUŻ JEST

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: - 7

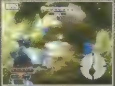
BIONICLE HEROES

W planach Układu Warszawskiego na wypadek III wojny światowej Ludowe Wojsko Polskie miało odegrać ważną rolę, zajmując teren Danii - przynajmniej mielibyśmy darmowe dostawy Lego. Niestety, nie wyszło, a w okresie zimnej wojny duńskie klocki kupowaliśmy w Peweksie za dolary. Teraz jednak jest kapitalizm, a Lego nie tylko można kupić, ale i „zagrać” w klocki na konsoli.

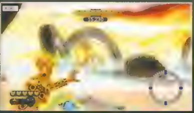


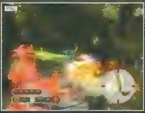
Lego Star Wars II było świetne, nie ma się co oszukiwać. Traveller's Tales Games (dev.) postanowił więc zastosować schemat znany z klockowej Gwiezdnej Sagi, przy okazji łącząc go ze sprawdzonymi rozwiązaniami z Resident Evil 4. Taka mieszanka była na tyle szalona, że pomysł mógł się udać, jednak najwyraźniej Moc towarzyszyła twórcom jedynie podczas robienia Original Trilogy. Ale po kolei. Jest sobie wyspa Voya Nui, na której mieszkają zabawki Lego z serii Bionicle. Nie warto się tutaj wdawać w opis meandrów scenariusza (hint - nie ma takowych), a więc jedynie podsumujmy całą faunę wyspy jako maszyny przypominające designem drapieżne zwierzęta. Roboty ze sobą walczą, a „ci źli” właśnie ukradli potężną Złotą Maskę Toa. Kojima może się schować.

W sumie Bionicle przypominają maszyny z filmu „Transformers”, czyli kinowej adaptacji kolejnych popularnych zabawek (inna sprawa, że twórcy filmu totalnie zmienili wygląd kultowych robotów). Zostawmy jednak tę dyskusję, bo „słowa lecą”, a Wy nadal nie wiecie, o co tu biega. „Złotkę” Toa będzie musiał odbić Gracz, a konkretnie Bionicle, który potrafi dostosować swoje umiejętności do maski, którą założy. Maska jest tu słowem-kluczem, ponieważ oprócz tej „uprowadzonej”, na wyspie znajdziemy kilka innych masek Toa, z których każda daje innego „kopa”. Jedne zmieniają uzbrojenie, inne pozwalają przejść po określonym terenie, trafią się i takie, dzięki którym można składać (z klocków, of course) mosty, bramy i inne gadżety, które okazują się przydatne w queście bio-robota. W sumie masek jest tak wiele, że ciągłe wykorzystywanie ich mocy doprowadza do białej gorączki. W przeciągu minuty nieraz trzeba zmienić „twarz” kilka razy, jednocześnie walcząc z tabunami identycznie wyglądających przeciwników i kolekcjonując setki kloców Lego. Ten ostatni patent pochodzi z Lego SW II - po przejściu planszy jesteśmy rozliczani z naszych zbiorów, a za skolekcjonowany plastik można kupić upgrade'y i różne dodatki (arty, podpowiedzi etc.). Bonusów jest naprawdę sporo.



Ale ilość nie przechodzi w jakość. Widok a la RE4 sprawdza się dobrze, jednak ciągły schemat rozgrywki po prostu terroryzuje nudą - po kilku godzinach nie chce się na to patrzeć. Oprawa jest w miarę udana, świetna kolorystyka i egzotyczne lokacje pasują do świata Bionicle. Natomiast wersja na X360 to tylko retusz z PS2. Kiedyś byłem fanatykiem Lego, ale potem „odkryłem” gry wideo. Ze składania kloców można przejść do świata gier, ale na odwrót to nie działa - Bionicle Heroes jest na to najlepszym dowodem. ☐



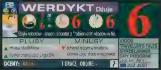


MOJE 3 GROSZE

To nie Lego, kolego

Patent z maskami sprawdza się wyśmienicie. Fajnie wypada też ingerencja w napotkane na drodze skupiska klocków oraz odpowiednio podana dawka humoru - pozytywnie wpływają na gameplay (jak w Lego SW). Możliwość wcielenia się w czarny charakter drużyny przeciwnej (Piraka) to kolejne dobre posunięcie. Drażni za to schematyczność, którą czuć już dosłownie po godzinie obcowania z Bionicle, oraz chaos w chwili naparzania w większą ilość przeciwników. Kamera a la RE4 nie załatwiła wszystkiego. ☐ [sojer]

Ocena: 6



WERDYKT Dżuja

6 6 6

Bajki robotów - średni shooter z "robieniem" kloców w tle.

PLUSY	MINUSY
▲ masa dodatków	▼ schemat niczym w składaniu
▲ humor znany już z Lego SW	klocków Lego chaos w rozgrywce

OCENY: KALI 6- 1 GRACZ, ONLINE: - 7-

EIDOS
TRAVELLER'S TALES
STRZELANINA
GRY PODOBNE
Lego Star Wars
JUŻ JEST

XBOX XBOX360 PlayStation2 GAMECUBE NINTENDO DS PSP

NA ŚWIĘTA CENY SPADAJĄ!

SYNITOPS

Ul. Kazimierza Wielkiego 39
50 - 077 Wrocław
(071) 782-85-58 (0) 604 621518

ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ WWW.SYNITOPS.COM.PL

F.E.A.R.

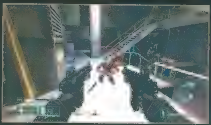
ASSAULT RECON

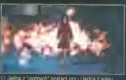
CZY F.E.A.R. NAPRAWDĘ POTRAFI PRZESTRASZYĆ, CZY TO TYLKO MARKETINGOWA ŚCIEMA? DLA NASZEGO ZDROWIA LEPSZA BYŁABY DRUGA OPCJA...

Na wstępie muszę wyjawić, że nie grałem w PC-towy oryginał recenzowanej produkcji, tym samym do wersji na Xboxa 360 mogłem podejść na świeżo i bez uprzedzeń. Chociaż z tymi uprzedzeniami to nie do końca takie proste - fakt, że za F.E.A.R. (PC) stoi ekipa Monolith, odpowiedzialna za 360-tkowe Condemned: Criminal Origins wychodzi na jaw dość szybko (i nie mówię tu nawet o logosach na wstępie). Pierwsze minuty gry, pierwsze zajawki klimatu, design lokacji, ich wyposażenie i wszyscy, którzy grali we wspomniany horror poczują się jak w domu. O ile domem można nazwać ciągłe napięcie, klimat zaszczucia (mimo ściskanej w łapach giwery), niepokojące dźwięki dokoła nas i parę innych pomysłów na wywołanie stresu.

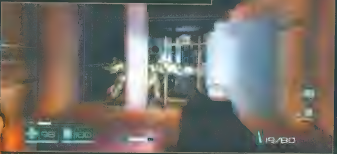
Tym samym macie odpowiedź na pytanie postawione w sloganie: F.E.A.R. to nie tylko skrót jednostki bojowej do której należymy (First Encounter Assault Recon), to także uczucie, jakie towarzyszyć nam będzie podczas rozgrywki. Gdyby był to tylko marketing, moje życie byłoby o kilka dni dłuższe - ale przejście gry skutecznie je skróciło... Historia, której jednym z elementów jesteśmy, jest prosta jak drut i tak też podana - w postaci tekstowych opisów przed każdym levelem, z rzadka scenek na silniku gry oraz strzępów informacji na znajdowanych laptopach i telefonicznych sekretarkach. Jako członek wspomnianego teamu do zadań specjalnych podążamy śladami psychola zwanego Paxton Fettel, który lubuje się nie tylko w torturowaniu ludzi, ale także - dosłownie - w nich samych. Wyposażeni w niezły arsenał (ulega rozbudowie podczas wędrówki) oraz lekko wyświechtany aczkolwiek tutaj nieodzowny patent zwany bullet time, przeczesujemy kolejne podsuwane przez twórców wnętrza, często i gęsto napotykając zbrojny opór. Jednak główna siła klimatu F.E.A.R. nie tkwi w standardowych FPS-owych potyczkach, a w bardziej paranormalnych doświadczeniach, które potrafią momentalnie zjeżyć włosy na głowie i przyspieszyć bicie serca. Szybko bowiem okazuje się, że nasza "pogoń za króliczkiem" posiada swój mniej rzeczywisty wymiar, a sprawy przyjmują raczej nieoczekiwany obrót.

Odczucia płynące z rozgrywki mają swe korzenie w kilku świetnie dopracowanych elementach, połączonych w spójną całość umiejętnie wciągającą Gracza w wir wydarzeń i akcji. Pierwsze skrzypce gra wszechobecne, wspomniane już uczucie strachu: czy to generowane przy pomocy tanich, ale zawsze skutecznych sztuczek wynikających z zaskoczenia (nagły atak przeciwnika, gwałtowne otwarcie drzwi, błysk czegoś przed oczami itp.), czy scen gore w postaci wiader krwi na podłogach i ścianach, zmasakrowanych zwłok napotykanych tu i ówdzie, posoki kapiącej z otworów wentylacyjnych. Jest też w końcu i trzeci wymiar tych emocji, i to chyba ten najmocniej oddziałujący na Gracza, wynikający głównie z przesłanek fabularnych: postacie-widmo przemykające w ciemnych zaułkach, tudzież rozpadające się w proch na naszych oczach, tajemnicza dziewczynka o długich włosach (niczym z filmu "Krąg"), głosy znikąd wyraźnie skierowane do nas, zaburzenia świadomości, zabawy grawitacją, światłem i inne schizoidalne zagrywki, szarpiące nasze nerwy hurtowo i bez trudu. Podłożem dla wszystkich powyższych składowych jest podstawowy mechanizm rozgrywki, czyli strzelanina FPP - co ważne, jest to mechanizm rewelacyjnie wykonany i funkcjonujący, naszpikowany ciekawymi patentami. W czasach konsol nowej generacji, biorąc do ręki shooter FPP podświadomie oczekujemy określonego poziomu wykonania i jakości, przejawiającej się zarówno w możliwościach interakcji z otoczeniem, jak i zaawansowanym AI wrogów czy złożoności lokacji. Na nasze szczęście we wszystkich tych aspektach F.E.A.R. bryluje na salonach. Jeśli pokochaliście zadymę towarzyszącą wymianie ognia w kultowym Black od Criterion, w generowanej tutaj destrukcji zakochacie się od pierwszego wejrzenia. Co prawda nie odłupiemy tutaj marmurowych płyt i nie przebijemy ściany, ale fontanny tynku i szkła towarzyszące eksplozjom granatów w biurach (po serii w ścianę pył przesłania widoczność przez kilka dobrych chwil!), iskry sypiące się z maszyn i komputerów, eksplodujące gaśnice, beczki, dziury po kulach oraz cały generowany (i już istniejący w lokacjach) wszechobecny "syf i śmietnik" idący w parze z naszymi walkami, to prawdziwy miód dla wielbicieli tego typu fajerwerków.





Jedna z "ulotnych" postaci gry - i jedna z wielu okazji do zmiany bielizny.

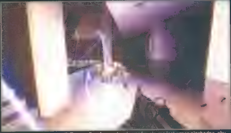


Poświata i blur, nieodłączni towarzysze bullet time, tutaj wypadają wzorowo. Z tym drugim efektem na szczęście nie przesadzono.

Piła

Dokładka strachu

Konsolowi Gracze wreszcie dostali własną dozę strachu, a pecetiarze od października mogą męczyć F.E.A.R. Extraction Point, dodatek do oryginalnego F.E.A.R., którego akcja zaczyna się od razu po zakończeniu wersji podstawowej (oj, będziecie chcieli wiedzieć, co dzieje się dalej, będziecie). Z przyczyn oczywistych nie napiszę Wam nic o fabule, mogę jedynie uchylić rąbka tajemnicy i wspomnieć o trzech dodatkowych typach broni (laserowy karabinek, minigun i przenośna wieżyczka strażnicza) oraz kilku nowych przeciwnikach. W sumie można tylko zapytać: dlaczego nie dorzucono tego dodatku od razu do wersji na X360, jak będzie to miało miejsce z konwersją Half-Life 2? Jedna dodatkowa misja nie wystarczy. Nie chcę nic mówić, ale w przyszłości do akcji pewnie wejdzie opcja ściągnięcia sobie Extraction Point przez Sieć. Takie czasy. ☐ [dżujo]



Poza walkami z grupkami wrogów, slo-mo jest wręcz niezbędne, aby stawić czoła pewnym szybkim madafakom...

Zwłoki w kałużach krwi to często spotykane dekoracje - nie zawsze z naszej winy.

Fajerwerki i jucha - dwa kluczowe elementy wizualne i główne źródła radochy z rozgrywki.

Port na Xboxa 360 dostał także w niezmienionej formie jeden z najbardziej wychwalanych aspektów oryginału z PC - świetne skrypty sztucznej inteligencji, opisujące zachowania naszych przeciwników. Wykorzystywanie zasłon terenu w walkach, podchodzenie z flanki, zachodzenie od tyłu jeżeli tylko lokacja na to pozwala, uderzanie większymi grupami, wycofywanie się, wzywanie wsparcia, cierpliwe czekanie na nasz ruch czy "wykurzanie" nas przy pomocy granatów - rewelacyjne AI to jedna z największych zalet tej produkcji.

OD CZASÓW KULTOWEGO BLACK NIE WIDZIAŁEM WIĘKSZEJ ZADYMY NA EKRANIE WYWOŁYWANEJ ZWYKŁĄ SIEKĄ Z KARABINU!

Dzięki temu zresztą mamy okazję prawie w całości wykorzystać nasz bogaty arsenał, stąd także bierze się napięcie i zadyma podczas potyczek oraz adrenalina w naszych żyłach. Tu także niezbędne okazuje się wykorzystanie wspomnianego slo-mo - starcie w ciasnym biurze z kilkuosobową ekipą madafaków z giwerami szybko posyła nas na glebę, jeśli w porę nie uruchomimy patentu szybko zdejmując znajdujące się najbliżej nas jednostki, szukając jednocześnie bezpiecznego schronienia. A jest to niezbędne, gdyż nasze zabawy ze spowalnianiem czasu mają ograniczony efekt - po opróżnieniu wskaźnik powoli ulega regeneracji. Narzędzia zniszczenia mamy urozmaicone i w szerokim wyborze, szybko jednak odnajdziemy swoich faworytów, z którymi spędzamy większość gry (w moim przypadku karabin + strzelba). Zmusza nas także do tego fakt, że na stałe możemy przy sobie nosić jedynie dwie mocne pukawki plus zestaw min i granatów. Opisując uzbrojenie, nie sposób pominąć wizualnych efektów jego użytkowania. Miłośnikom masakry banan praktycznie nie będzie znikał z twarzy: od odstrzeliwania głów, kończyn, przez rozrywanie całych ciał na kawałki, po przybijanie wrogów do ścian przy pomocy odpowiedniej giwery - silnik Havok i efekt "szmacianej lalki" tworzą perfekcyjny duet, a fantazyjne wzory ozdabiają pobliskie ściany. Skutki wrzucenia granatu do biura z grupką żołnierzy pozostawiam Waszej wyobraźni...

F.E.A.R. na PC powstawał w tym samym czasie co Condemned, korzystając częściowo z tych samych narzędzi developerskich. I chociaż tamten horror niekoniecznie powalał graficznie, port shootera wykonanym przez Day 1 to już I liga 360-tki. Zarówno wykonanie lokacji, jak i elementów wyposażenia stoi na tyle wysokim poziomie, że zmiksowane ze świetną zabawą światłem tworzy klimat momentalnie wciągający nas w przedstawiony świat (bez latarki ani rusz). Jedyny duży minus to powtarzalność scenerii: poza rzadkimi wizytami na balkonach i tarasach drapaczy chmur, sekcje biurowo-korytarzowo-remontowe to praktycznie 95% otoczenia. Strona audio zasługuje na oklaski, zarówno w kwestii realizmu, mocy, jak i wykonania przestrzennego w 5.1 - granie na słuch jak najbardziej wskazane. Nie spodziewajcie się za to porywającej ścieżki dźwiękowej - typowej muzyki celowo jest jak na lekarstwo, żeby wszelaki ambient i odgłosy otoczenia mogły stroszyć nam włosy na plecach. W stosunku do oryginału głównym bonusem dla posiadaczy konsolowej wersji jest opcja Instant Action - 4 misje na czas wykrojone z trybu fabularnego i lekko zmodyfikowane, które po zaliczeniu (dostępne 4 poziomy trudności) pozwalają wrzucić swoje wyniki do światowego rankingu na Xbox Live. Dodatek mniejszego kalibru to jedna [illegible] misja przyklejona do single player, która niewiele wnosi do fabuły, a jedynie sztucznie przedłuża rozgrywkę. Tak czy inaczej samotni Gracze potrzebować będą ok. 10-12 godzin na rozwalenie gry na poziomie Normal (gra korzysta z dobrze dobranych checkpointów zamiast opcji Quick Save z PC). Inna para kaloszy to multiplayer: 16-osobowe potyczki przez Net (brak System Link) ucieszą zwolenników szybkich rzeźni i zakręconych korytarzy - tylko dlaczego nie ma lobby po meczu? Co prawda mnie osobiście F.E.A.R. na Xbox Live średnio przypadł do gustu (zwłaszcza w świetle Rainbow Six: Vegas czy Gears of War), jednak wrzucenie i tutaj kilku trybów z bullet time (zwalniamy czas innym Graczom na mapie) dodaje walkom ciekawego smaczku.

Rzadko trafia się tak egzotyczny i tak udany mix ho[illegible] shootera FPP. Wielbiciele klimatu G[illegible] [illegible] mogą śmiało [illegible] z wersją [illegible] warte Waszej [illegible] niech [illegible] [illegible] Gamerscore to czysty sadyzm developera. ☐

MOJE 3 GR

D.O.B.R.Y.F.P.S.

F.E.A.R. [illegible] po Condem[illegible] Criminal Origins [illegible] [illegible] pozwolą Ci zbyt szybko oderwać się od konsoli. A że po pewnym czasie wkrada się tu też monotonia - trudno. Jeśli więc nie miałeś do czynienia z grą wcześniej, a potrzeba dorwania nowego FPS-a nie pozwala Ci [illegible] powinieneś czym prędzej pokusić się o sprawdzenie wszystkich zaimplementowanych w F.E.A.R. atrakcji - a jest tego sporo, zapewniam. ☐ [illegible]

Ocena: 8

WERDYKT

FPS rewelacyjnie zmiksowany z horrorem, mocny wizualnie - wrażenia wszelkich odmian gwarantowane!

8+

MINUSY
- krótki single
- nuda lokacji
- achievementy

VIVENDI
MONOLITH / DAY 1
STRZELANINA FPP
GRY PODOBNE

18

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

RAINBOW SIX PRZEŻYWAŁ JUŻ WZLOTY I UPADKI W SWEJ DŁUGIEJ KARIERZE. WSZYSCY MOCNO TRZYMALIŚMY KCIUKI, ABY VEGAS NALEŻAŁ RACZEJ DO TYCH PIERWSZYCH. CZY UDAŁO SIĘ WSKRZESIĆ TĘ LEKKO JUŻ ZAKURZONĄ SERIĘ?

Gry sygnowane nazwiskiem Toma Clancy'ego już od dawna cieszą się zasłużoną renomą w środowisku Graczy. Sukcesy serii Splinter Cell i Ghost Recon przyćmiły jednak blask trzeciego (i najstarszego) tytułu, który właśnie otrzymał szansę powrotu w blask reflektorów. Rainbow Six, bo wszak to o nim mowa, od jakiegoś czasu nie radził sobie zbyt dobrze: Jego xboxowe inkarnacje nie były na tyle konkretne, żeby odcisnąć jakieś mocniejsze piętno na ówczesnym rynku (a niektórzy są wręcz zdania, że były po prostu słabe). Po co jednak wypominać minione błędy w sztuce, skoro ludzie na całym świecie już grają w nowiutkiego Rainbow Six:Vegas? Pytanie tylko, czy spełnił pokładane w nim nadzieje, czy też seria nieodwracalnie się „wypaliła", a R6V jest tylko marną próbą wskrzeszenia klasyka?

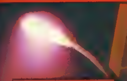
Po odpaleniu gry wita nas panorama miasta Las Vegas oraz standardowe menu opcji z obowiązkowym trybem Campaign. Rzuca on nas w sam środek sytuacji kryzysowej, gdzie tylko elitarny oddział antyterrorystyczny jest w stanie opanować chaos i ogólnie zapobiec eskalacji syfu. Mówiąc krótko - standard do bólu, no ale chyba nie spodziewaliście się fabuły na miarę Final Fantasy, prawda? Powiew świeżości stanowi jednak już samo tło: kasyna, hotele, restauracje, rozświetlone setkami neonów ulice - a to tylko jedna strona medalu. Oprócz części reprezentacyjnej zwiedzimy też slumsy, kanały, rozmaite kotłownie i magazyny. Takie połączenie gwarantuje niecodzienne i zróżnicowane doznania wizualne, gdyż przepych i połysk marmuru co rusz przeplatany jest brudem i śmieciami „zaplecza". Wszystko to razem buduje naprawdę spójny i przekonywający obraz miasta, po którym przemieszczamy się - podobnie jak w G.R.A.W. - helikopterem. Motyw ten w istocie jest kalką Ghosta (prócz siania z „obrotówki"), jednak po desancie natychmiast dostrzegamy diametralne zmiany. Po pierwsze, tradycyjnie dla serii działamy z widoku FPP, choć nie w stu procentach - zaimplementowano opcję klejenia się do ścian i wtedy postać jest widoczna. Jest to nie tylko przydatne, ale też mocno buduje klimat i stanowi niewątpliwy plus dla strony wizualnej. Można obserwować naszego zawodnika podczas przyczajki i wychylania zza rogu, ale też podczas wszelkiego gmerania przy uzbrojeniu (kto lubi te klimaty, ten na pewno doceni przywiązanie do detali). Podsumowując, udane połączenie dwóch konwencji, choć Ameryki Ubisoft z pewnością tu nie odkrył (wspomnijcie chociażby Perfect Dark).

Druga, bardzo istotna kwestia, to oczywiście otoczenie. W R6V tradycyjnie dominują przestrzenie zamknięte, jednak co jakiś czas pohasamy także pod gołym niebem. Rzecz jasna owe fragmenty nie dorównują Ghostowi ani otwartością, ani samym rozmiarem, jednak całość świetnie trzyma poziom i zasługuje na wysokie noty. Lokacje prezentują się bardzo konkretnie: wypełnione są sporą ilością zniszczalnych elementów oraz miejsc, gdzie można prowadzić ogień zza osłony. A więc kontuary, przewrócone stoły, czy dosłownie każdy inny element wystroju (oczywiście na tyle duży, aby za nim przycupnąć) może posłużyć nam i kolegom z zespołu jako tarcza. „Przyklejamy się" za pomocą jednego klawisza i już możemy wychylać się, prowadzić ogień, bądź też wystawić samą giwerę i polecieć serią – proste i funkcjonalne (a do tego ładne). Podsumowując, strona estetyczna wypada bardzo dobrze i tak jak wspomniałem wcześniej, jest odpowiednio zróżnicowana. Nie ma więc obawy, że znudzą się nam odpicowane kasyna i hotele (torowisko pełne brudnych wagonów czy ociekające ekskrementem rury w kanałach fundują wystarczającą przeciwwagę klimatu). OK, a więc R6V wygląda naprawdę konkretnie (polecam szczególnie panoramę miasta z tego czy innego dachu). Co jednak z grywalnością? Czas się przekonać...

Celownik jest wyraźny tylko wówczas, jeśli stoimy całkowicie bez ruchu.

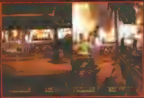
Trzon kampanii to dwadzieścia (!) misji oferujących różnorodne sytuacje: od ratowania zakładników, przez rozbrajanie bomb, aż do szturmu na określone lokacje w celu eliminacji przeciwników. Jednak niezależnie od sytuacji czuć tu sporą dozę swobody pod kątem metod działania. Możemy więc wchodzić cicho i miarowo czyścić pomieszczenia

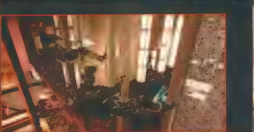
Piła

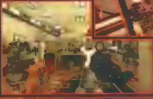


Viva Las Vegas

Las Vegas można spokojnie nazwać „krainą automatów". Niestety, nie chodzi tu o maszyny z nowym Virtua Fighterem, ale o tysiące jednorękich bandytów, na których namiętnie grają emeryci. Vegas jednak dało elektronicznej rozrywce znacznie więcej. Właśnie tam odbywają się jedne z najważniejszych targów branży nowych technologii - CES (Consumer Electronics Show), które PE miało okazję odwiedzić w zeszłym roku. „Stolica grzechu" gościła także imprezę DICE Summit (skrót od "Kreowanie, Wprowadzenie nowego, Komunikowanie, Zabawianie"), czyli spotkanie wydawców i twórców gier, które miało wywołać „burzę mózgów" wśród branżowców, pobudzając developerów do jeszcze większej kreatywności. Wtedy także dopiero co wchodzący na scenę gier Marc Ecko powiedział: „Zbyt duży nacisk kładziemy na to, co jest powierzchowne". Niezły tekst jak na miasto, w którym można zamówić sobie „2 prostytutki w cenie 1". ☐ [dżujo]

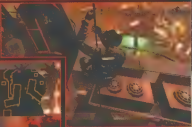




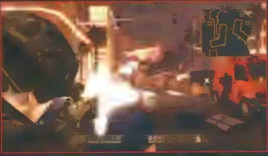


W multiplayerze widzimy zielone ikonki nad głowami sojuszników - przy różnorodnym umundurowaniu ułatwia to identyfikację „swój/obcy".

Zadbano o wygląd wszystkich szczegółów - czy to ogień z lufy, celowniki, czy odstające uszy:).



Motywy ze zjazdem na linie i wejściem przez okno to nie tylko dodatkowa porcja klimatu, ale i przydatna taktyka.



z założonym tłumikiem, bądź też postawić na siłę ognia i taktyki stricte ofensywne. Ponadto najczęściej do celu prowadzi więcej niż jedna droga, a nie bez znaczenia jest też możliwość przydzielenia zadań podkomendnym. Otóż właśnie - przez prawie całą grę towarzyszy nam dwóch zawodników, którzy potrafią znacznie przyczynić się do sukcesu operacji. Każdy zauważony przez nich wróg jest od razu nanoszony na mapkę taktyczną (dostępną w dowolnym momencie pod przyciskiem Back). Kolejna kwestia to bardzo przejrzysty układ komend oraz niezłe zachowanie gostków: w praktyce wystarczy im z grubsza wskazać miejsce rozlokowania i nacisnąć przycisk. Generalnie nie gubią się i szybko zajmują miejsca za osłoną, co pozwala skupić się na rozgrywce, a nie poprawianiu błędów AI (choć i te się sporadycznie zdarzają – wiadomo). Wsparcie zespołu pomaga przede wszystkim zabezpieczyć więcej sektorów, co przy pracy w pomieszczeniach ma ogromne znaczenie: często otwierają się drzwi i wpada ktoś w odwiedziny, albo odwrotnie - maruderzy czają się po kątach i atakują z kilku stron. Ogólnie rzecz biorąc, AI zarówno „naszych", jak i przeciwników trzyma fason i widać, że Ubi cały czas stara się dopracowywać swoje produkty w tej kwestii.

Flagowym patentem serii zawsze były wejścia do pomieszczeń - nie inaczej jest w R6V. Dzięki temu możemy zaskoczyć okupujących je nieszczęśników zanim zdążą zareagować. Pomaga nam w tym komenda ustawienia zespołu pod drzwiami (wystarczy je wskazać celownikiem, a ujrzymy stosowny napis na ekranie) oraz znana chociażby ze Splinter Cella kamerka, którą wsuwamy pod drzwi. Teraz patrząc przez nasz gadżecik orientujemy się w sytuacji oraz zaznaczamy cele (ponownie przycisk Back), które mają zostać zdjęte w pierwszej kolejności. Teraz jeszcze wybór środków za pomocą krzyżaka (ponownie, wszystkie niezbędne informacje zobaczymy w postaci ikonek na ekranie) i już chłopcy wpadają do pokoju, przerabiając wszystkich w środku na mielone. Oczywiście czekamy z komendą wejścia do czasu, aż sami zainstalujemy się przy drugich drzwiach - tym sposobem wchodzimy równocześnie z dwóch stron, a efekt końcowy daje dużo satysfakcji. Bardzo dobrym pomysłem jest też wybór trybu pracy oddziału pomiędzy „assault" oraz „infiltration". Ten pierwszy to oczywiście pełna ofensywa, natomiast drugi pozwala cichutko zająć dogodne pozycje i dopiero wtedy otworzyć ogień (podczas „infiltration" oddział odpowiada ogniem tylko w razie zagrożenia). Różnica ta objawia się też w doborze środków przy wejściach – normalnie będą to granaty przeciwpiechotne lub np. ładunek wybuchowy, jednak w przypadku zakładników lepszy jest „infiltration" (błysk lub dym na pewno nie wyrządzi im krzywdy, a oczywiście jesteśmy wyposażeni na tę okazję w wielofunkcyjne gogle z m.in. trybem podczerwieni).

I co, pewnie zgodzicie się, że kampania to mocny punkt programu? Mnie szczególnie spodobała się mnogość rozwiązań - raz fundowałem sobie podchody z tłumikiem, a innym razem agresywny wjazd z palcem na spuście. Co więcej, każdą misję można przejść z trzema kolegami w zespole (link, split screen lub Live), co daje ogromną porcję zabawy w trybie cooperative! Ostatnia już sprawa to bardzo dobrze obliczony podstawowy poziom trudności (nie jest szczególnie katowski, ale nie wybacza też ewidentnych błędów), natomiast dla twardzieli przygotowano poziom Realistic, gdzie często pierwsza kulka posyła nas na ziemię... Tu nie ma zmiłuj i trzeba wykazać się niezłym skillem - bez dwóch zdań.

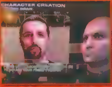
Na deser zostawiłem sobie tryb multi, który na 360-ce spełnia niebagatelną rolę. Ba, dla większości Graczy właśnie ten tryb jest motorem do zakupu danej gry. Każdy wie z autopsji, że raz ukończona kampania nie cieszy już w ten sam sposób (no, chyba że w co-op na punkty, bo gra wyszczególnia po misji skuteczność każdego zawodnika), dlatego właśnie dobry tryb drużynowy potrafi przykuć do konsoli na znacznie dłużej. Jak się pewnie spodziewacie, Ubi nie dało ciała i podobnie jak w G.R.A.W. zaserwowało nam naprawdę smakowity kąsek, chociaż... No cóż - nie mogę powiedzieć, żeby całkowicie spełniał moje oczekiwania. Dlaczego? O tym będzie później, a na razie powiem tylko, dlaczego moim zdaniem warto się tym multi zainteresować.

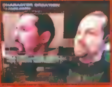
Oddano do naszej dyspozycji wypakowaną po brzegi nowoczesną zbrojownię (tę samą zresztą co w singlu, jakby ktoś pytał). Znajdziemy tutaj praktycznie wszystko, czego dusza zapragnie - pistolety maszynowe, karabiny szturmowe, LKM-y, strzelby, snajperki, czy też mnóstwo odmian granatów.

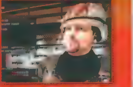
PRAWDZIWA TOŻSAMOŚĆ

XBOX LIVE VISION

Achievement o powyższej nazwie otrzymujemy za wstawienie własnej twarzy do modelu postaci używanej w rozgrywkach multiplayer. RS: Vegas jest pierwszą grą na X360, która pozwala na taki bajer i muszę przyznać, że wynik jest rewelacyjny. Patent wymaga oczywiście xboxowej kamerki Live Vision, [illegible] by dopiero była „wczuta". ☐ [butcher]







Zadano sobie sporo trudu, żeby każdy sprzęt wyglądał i był przeładowywany jak należy. Ghost Recon robi w tym momencie wysiadkę ze swoją ściemą (pamiętacie przyklejony na stałe magazynek i gmeranie pustą ręką przy spluwie? No to zapomnijcie... I to na dobre). Odwzorowanie detali powinno więc zadowolić każdego zboczonego na punkcie współczesnej broni, jednak to jeszcze nie koniec! Na pewno nie, gdyż otrzymujemy mocno rozbudowane narzędzie do tworzenia postaci (więcej na jego temat w ramce). A więc wszystko dobrze, a nawet bardzo. W czym więc problem? Czytajcie dalej.

⮉ Działania drużynowe to podstawa sukcesu. Drużyna przyszpila gościa, a my wrzucamy granat. Proste i sprawdzone

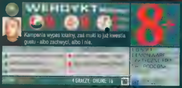
⮊ Typowa sytuacja, w której otwarta wymiana ognia to niezbyt mądre rozwiązanie

Podstawą jest, jak to zwykle w tego typu grach bywa, rozgrywka drużynowa w wielu wariantach. Nie stworzono tu nic szczególnie nowego - jest więc team deathmatch, CTF w kilku wariantach, plus jeszcze kilka innych. Ogółem gra się bardzo przyjemnie - trzeba dobrze się czaić i rozsądnie dobierać sprzęt, jednak tu właśnie istnieje problem. Problem, który wiąże się z wyposażeniem, a konkretnie z pancerzem. Otóż wraz z pięciem się po drabinie sławy otrzymujemy dostęp do coraz bardziej wytrzymałych modeli, co w pewnym momencie kończy się lekkim kosmosem. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, kiedy pierwszy raz wypróbowałem mój ulubiony typ broni, a mianowicie karabin maszynowy. Po wieeelu godzinach z Ghost Reconem byłem przyzwyczajony, że 1-2 kule takiego kalibru skutecznie patroszą adresata - i po krzyku. Jestem więc raczej fanem techniki pod tytułem „seria w klatę z półdystansu", niż kampowania z lunetą i prztyczków w głowę. Cóż, pancerze noszone przez postać w R6V najwyraźniej pochodzą z innej planety, heh (nawet jeśli istniałaby kamizelka zdolna wytrzymać tyle ołowiu, to co z siłą kinetyczną? Przecież klient trafiony takim kalibrem poleciałby na ziemię, ogłuszony i na bezdechu). Niestety, lekko podchodzi to pod science-fiction i nie za bardzo przystaje do gry, która stara się być realistyczna. Stary, dobry G.R.A.W. (mimo futurystycznej otoczki) był na tym polu bardziej przekonywający i tyle.

Czy to jednak aż tak wielki problem? Ależ gdzie tam! Gra po prostu opiera się głównie na headshotach (ponownie, skojarzenie z Perfect Dark jak najbardziej na miejscu) i jeśli chcemy grać, to trzeba się z tym pogodzić, a potem ćwiczyć celność. Jeśli zaś chodzi o dobór broni, to z bliska rządzą (a jakżeby inaczej) pistolety maszynowe i strzelby, z daleka zaś karabiny szturmowe (z preferowanym celownikiem) bądź snajperki. A właśnie, niebagatelne znaczenie ma możliwość konfiguracji praktycznie każdej broni - rozmaite celowniki lub innego rodzaju nakładki pozwolą dostosować dany model do naszych preferencji. Tak czy inaczej tylko strzał w czerep gwarantuje w R6V konkretny efekt - serie w klatę w większości przypadków tylko informują o zagrożeniu i zdradzają naszą pozycję (czyli można sobie darować, chyba że naprawdę zaskoczymy przeciwnika). Taki stan rzeczy częściowo pohamował moje zapędy na broń maszynową, ale cóż poradzić? Hehe, no jak to co - montujemy „taśmociągowi" lunetę ze snajperki i wio (to akurat jest możliwe, ale znacznie lepszym rozwiązaniem jest zmodyfikowana kolba, zwiększająca stabilność). I tylko tych serii w klatę żal, ale cóż - chcesz zabijać? No to jedziesz w czerep, bo gdzie indziej nie ma sensu...

Drugi natomiast zgrzyt, który nieco bardziej zraził mnie do multi, to potęga granatów (choć można by też równie dobrze powiedzieć o niedociągnięciach w temacie poruszania się). Sprawa jest prosta: przed w miarę celnie rzuconym granatem nie ma ucieczki. Znaczy się tak: leci granat, czyli możesz powiedzieć „papa" (spory fart, jeśli go w ogóle zobaczyłeś!). Przy takiej potędze „kartofli" aż żal ściska zwieracze, iż autorzy nie oddali nam do dyspozycji możliwości sprintu bądź skoku na szczupaka! Niestety, w większości przypadków granat po prostu nie daje szans i bardzo łatwo jest nim zabić (a na pewno znacznie prościej niż strzelając). Na szczęście można wyłączyć śmiercionośne granaty (pozostają jeszcze wtedy hukowe, dymne, gazowe etc.) i w sumie sporo Graczy stosuje to rozwiązanie - czyli to nie tylko moja fanaberia, choć i tak wszystko jest kwestią przyzwyczajenia. Tak więc kiedy przełknąłem już pierwsze zgrzyty i przywykłem do nowej rzeczywistości, wtedy gra wreszcie pokazała swoje prawdziwe oblicze: wymagające skilla i dobrego planu, ale przede wszystkim celności - czyli jest fajnie (nie mam nic przeciwko wymagającym grom, nawet jeśli tu i ówdzie kłócą się z moim prywatnym wyobrażeniem o realiach).

Czas na ostateczne podsumowanie. W sumie kampania podeszła mi trochę bardziej niż multi (co już dla mnie samego było sporym zaskoczeniem), a w trybie cooperative zabawa jest wręcz genialna! Jeśli zaś spytacie o grę drużynową, to developer w paru miejscach (przynajmniej według mnie) lekko przesadził. Ale czy to istotne? Chyba nie bardzo, gdyż R6V już teraz jest niekwestionowanym hitem na Xbox Live, a moje zdanie nie ma tu nic do rzeczy... ☐



Kampania wypas totalny, zaś multi to już kwestia gustu - albo zachwyci, albo i nie.

MOJE 3 GR

Rambo Six: Vegas

Jako zagorzały miłośnik gier spod szyldu Clancy'ego od kilku już lat z bólem serca obserwuję, jak moje ulubione serie staczają się po równi pochyłej, zwanej mainstreamem. Nie ominęło to niestety R6, które od czasów nieszczęsnego Lockdown nieuchronnie przeistacza się w zwykłego squad-based shootera, z trudem zahaczając o realizm i klimat działań antyterrorystycznych. Pal licho już stronę techniczną gry (średnia oprawa, bugi, wątpliwe AI), ale liczne uproszczenia, respawnujący się na naszych oczach przeciwnicy, powierzchowny pseudo-realizm (nieskończona ilość amunicji do broni krótkiej!) czy uwstecznienia względem wcześniejszych części (komendy głosowe) wołają już o pomstę do nieba. Szczęśliwie Vegas sporo zyskuje dzięki niezwykle grywalnemu trybowi online (co-op/vs) oraz smaczkom pokroju kreatora postaci, intuicyjnego systemu osłon oraz opcji tagowania. ☐ (sentinel)

Ocena single: [illegible]
Ocena online: [illegible]

Genialna Tęcza

[illegible] czekałem długie lata, chyba od momentu pierwszej fascynacji serią na Dreamcaście. Nareszcie team, na którym można polegać (poza małymi wpadkami), AI przeciwników, które potrafi zrobić z nas kotlety w kilka sekund i rewelacyjna oprawa AV. Porównania z G.R.A.W. są oczywiste, ale to dwie odmienne gry (obie świetne na swój sposób). RS:V to więcej „subtelności", taktyki, prawdziwego „stealth FPP" - precyzyjne cięcia z wykorzystaniem bogatego arsenału. Single stanowi niezłe wyzwanie (spróbujcie Realistic!), a multi to już klasa sama dla siebie: mnogość trybów + super mapy + genialny teamwork = hektolitry miodu. Dla mnie Best Multi A.D. 2006 - sorry GoW, ale bez patcha nie podskoczysz. ☐ (butcher)

Ocena single: 9
Ocena online: 9

SONIC
THE HEDGEHOG

15 lat w branży do czegoś zobowiązuje. Maskotka Segi, to znaczy niebieski Sonic, nie chce odpuścić. Czy nie mógłby sobie dać już na wstrzymanie? Ano nie, wszak jest kurą ze złotymi jajami, czy jakoś tak. Po mało udanych Sonic Heroes oraz Sonic Riders byłem przekonany, że Sega, namiętnie babrająca się w interesie pachinko, a o grach wideo jakby zapominająca, nie stworzy już dobrej pozycji z Sonikiem w roli głównej.

Akcja Sonic the Hedgehog rozgrywa się w Soleannie, przepięknym „mieście wody". Pragnę podkreślić w tym momencie, że jest to pierwsza gra w historii, w której „niebieski" śmiga po świecie zamieszkałym przez ludzi. Ponieważ nie mogło być inaczej, jeż poznaje księżniczkę imieniem Elise, z którą szybko się zaprzyjaźnia. Wesoły duet nie zdążył jednak zaplanować wspólnej przyszłości, bowiem przesiąknięty złem Dr. Eggman porywa Elisę. No i jedziemy z jej ratowaniem. Zasadniczo akcja rozgrywa się na dwóch płaszczyznach: a) eksploracja miasta, rozmowa z napotkanymi postaciami i wykonywanie pomniejszych questów; b) poziomy nastawione na czysty oczopląs. Zdziwiony? Niby nic nowego, ale od razu wspomnę, co by nie trzymać Cię w niepewności, że punkt „b" odnosi się do poziomów a la ten otwierający Sonic Adventure na Dreamcaście! Tak, nie przesadzam! Fenomenalne akcje, ogromne skoki z pomocą grzybków, serpentyny, gigantyczna orka rozwalająca molo (znowu?;), masa boosterów wprawiających Sonica w prędkość dźwięku, dynamiczna kamera i w ogóle Wersal.

Geny Sonica

Jak już wiecie z recenzji [illegible] powiodła się. Nie pozostaje nam nic innego, jak cofnąć się do złotych czasów Sonica, kiedy to Sega mogła sobie pozwolić na sponsorowanie teamu Formuły 1 Williams. W 1993 roku wizerunek Sonica pojawił się m.in. na samym bolidzie oraz kasku, a konkurencyjny team, McLaren, zwykł malować na swoim pojeździe po każdym zwycięstwie nad Williamsem rozpłaszczonego jeża. Jednak Sonic sprzyjał swoim kierowcom - Williams wygrał sezon roku 1993. "Niebieski" pojawił się także na dorocznej paradzie na Dzień Dziękczynienia w Nowym Jorku oraz w odcinku serialu "Simpsonowie". Żeby było ciekawiej, imieniem Sonic the Hedgehog nazwano jeden z genów muszki owocowej. ☐ [dżujo]

Huh, oczywiście więcej tu oglądania niż czystego grania, ale frajda i dreamcastowy feeling są nie do zapomnienia. Natomiast eksploracja miasta to przede wszystkim irytujące, popierdółkowate zadania („Sonic, znajdź, proszę, mojego głupiego psa!"), w których pomagają Ci Tails oraz Knuckles. Ale na tym nie koniec, gdyż oprócz Sonica, do zabawy możesz przystąpić również jako Shadow oraz nowa postać w uniwersum - Silver. „Srebrne" alter ego Sonica wykazuje zdolności psychokinetyczne, potrafi lewitować. Jak głosi info na oficjalnej stronie gry: „Silver lives light years in the future...". Ekhem...

Co ciekawe, StH mimo infantylnej otoczki nie jest grą łatwą i wiele questów sprawiło mi problem. O ile w tematach zręcznościowych dawałem sobie radę, tak zadania „poboczne" (np. biegając po mieście znajdź 6 uciekających brzdąców) zepsuły mi sporo nerwów, głównie za sprawą bardzo niejasno przedstawionych reguł. W tym miejscu bardzo pomocna jest znajomość j. angielskiego oraz... doświadczenie nabyte w poprzednich odsłonach serii. Sporym ułatwieniem i dodatkowym generatorem funu może być tryb co-op dla 2 graczy (de facto jest to Tag), a także Battle (kto pierwszy, ten lepszy), z których nie miałem okazji skorzystać. Miałem za to smaka na zabawę online, lecz o trybie sieciowym zapomniano. Grrr!

Jeden z tych poziomów, w których grafa i tempo akcji wywołują banana na ryju. Na screenie słabo...

Wspomniałem, iż Soleanna to miasto przepiękne. No i jest przepiękne, głównie na rysunkach koncepcyjnych, bowiem w grze właściwej przedstawia się strasznie drętwo i plugawo, mniej więcej na poziomie pierwszych gier z PSX-a, jeno w podbitej rozdziałce. Słabe tekstury i obiekty posklejane z 5 polygonów na krzyż to jednak pikuś przy detekcji kolizji oraz pracy kamery. Gdybym był pewien, że nie pójdę za to siedzieć, napisałbym wprost, ale muszę się sam ocenzurować: o żesz ku***!!! Beznadziejna oprawa w mieście to nie jedyny szkopuł, jeśli mowa o technikaliach. Kompletnie potłuczone są również loadingi. Biegając po mieście napotykasz postać, która oferuje Ci zlecenie na określone zadanie. Decydujesz się na jego podjęcie... 20-sekundowy loading i widzisz tę samą postać, która wykonuje jakiś głupi gest i rzuca tekst w stylu: „Świetnie, a więc zrób to!", po czym następuje kolejny 20-sekundowy loading i wreszcie trafiasz do poziomu właściwego. Masakra. Z kolei rockowa muza i efekty specjalne nigdy się nie zmienią, więc prawdopodobnie ich ocenianie nie ma sensu.

No i Sega zawiodła po raz kolejny. Gdyby nie poziomy „oczopląsowe", byłaby to kompletna padaka, a tak wyszła padaka z zajefajnymi poziomami „oczopląsowymi". Niestety, całokształt wypada mizernie. Nie polecam. ☐

WERDYKT

4 6 5

Tragedia, w którą nie zagrają nawet „achievement whores";).

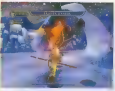
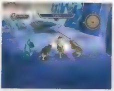
5+

SEGA
SEGA
PLATFORMOWA
GRY PODOBNE

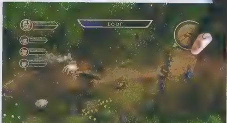
12

JUŻ JEST

AVATAR
THE LEGEND OF AANG

„Agent 47 ma syna!" - pomyślałem sprawdzając Avatar: The Legend of Aang (Avatar. The Last Airbender w wersji NTSC) na zeszłorocznych targach w Lipsku. Fakt, że tak mało znana gra odwróciła moją uwagę od hostess świadczy o tym, że nie mamy tu do czynienia z jakimś crapem. Na GC zainteresował mnie cel-shadingowy styl gry, przypominający trochę Okami, i klimat pierwszego, osadzonego w zimowej krainie levelu. Dopiero potem miało się okazać, że Avatar bazuje na nieznanym u nas amerykańsko-koreańskim seriale animowanym od Nickelodeon. Licencja i animacja - uff, to brzmi groźnie.



Czterech ich było, a każdy miał siłę jak tur. Podobnie jak i w przypadku innych bijatyk-RPG - ciągłe klepanie po gębach to konieczność.

Jednak mój wrodzony instynkt Gracza mnie nie zawiódł - Avatar rzeczywiście wybija się ponad kolejne słabe licencje. Co prawda omawianej animacji nie znam, ale krótkie intro wyjaśnia wystarczająco dużo - niejaki Aang jest airbenderem, czyli kimś na kształt maga-wojownika, który potrafi kontrolować wiatr. Jego zadaniem jest pokonanie złowieszczego Fire Nation, którego mieszkańcy kontrolują... no, zgadnijcie co? W tym queście pomogą mu airbenderzy pozostałych żywiołów. Ekipa będzie sobie w sumie liczyła cztery dzieciaki. A gdzie ten syn hitmana? Co prawda Aang ma niebieską strzałkę na czole (?), ale chłopaczek przypomina kilkuletnią wersję „Łysego". W końcu Agent 47 regularnie wykonuje kolejne zlecenia podczas imprez - cholera wie, co się mogło na nich stać.

Teraz wystarczy przywołać tytuł Ultimate Alliance (albo X-Men Legends) i wszystko wiadomo. Avatar to połączenie bijatyki i gry RPG. Sterujemy czwórką bohaterów (zmiana postaci przy pomocy krzyżaka), eksplorujemy kolejne lokacje, zbieramy loot, klepiemy przeciwników i odpalamy specjale - nic nowego, ale całość jest zrobiona jak najbardziej poprawnie. Sympatyczne jest także to, że gra umożliwia zakup ekwipunku naszym postaciom, co sprawia, że staje się ona bardziej rozbudowana pod względem „osprzętu" niż ostatnie RPG akcji z superherosami. Niestety, na tym przewaga się kończy - Avatar nie stanowi większego wyzwania (w końcu bazuje na serialu dla dzieci), a żeby było ciekawiej, samą grę można skończyć w kilka godzin, aczkolwiek to zależy już od Gracza (sporo pobocznych questów). No i jeszcze jedno - wbrew pozorom nie ujrzymy tutaj trybu na więcej niż jedną osobę. Dość zaskakujące

Australijski oddział THQ mógł z Avatara zrobić prostacką siekę, zdecydował się jednak na coś bardziej rozbudowanego. Taki wybór zaprocentował. Uniwersum, z którego pochodzi Aang, to połączenie świata Jade Empire (dalekowschodnia mitologia) z Okami (cel-shading i fajny design lokacji) - dzięki temu odpoczniemy od klasycznego fantasy, na czym chyba skorzystają wszyscy. Nie ma tu ani wybitnego scenariusza, ani graficznych orgazmów, ale ile tego typu gier jeszcze wyjdzie na X-a i GC? Jednak nie myślcie, że to jakieś usprawiedliwianie Avatara - ten tytuł potrafi obronić się sam. □

PS. W lutym wyjdzie wersja PAL na konsolę Wii.

[illegible] Niezłomny pomiot Agenta 47 ma do [illegible] speciali - żadnych rewelacji, ale bez nich się nie obędzie.

WERDYKT Dżuju

6 6 7 **6+**

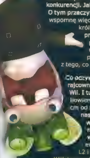
Napad łysego na gatunek action RPG. Nic wybitnego, ale w 2007 r. current-geny nie mogą wybrzydzać.

PLUSY	MINUSY
▲ fajny, pseudo-orientalny klimat	▼ nie ma trybu multi ▼ niski poziom trudności

THQ
THQ AUSTRALIA
RPG/BIJATYKA
GRY PODOBNE
Marvel: Ultimate Alliance
X-Men Legends
09 02 2007

OCENY: SOJER 6+ 1 GRACZ, ONLINE: - 7+

RAYMAN RAVING RABBIDS

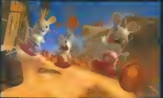


Pierwotnie Rayman Raving Rabbids miał być platformówką, jednak gdy Michel Ancel poznał możliwości Wii, postanowił zrobić z niego składankę zwariowanych konkurencji. Jakich? O tym przeczytać mogliście miesiąc temu, wspomnę więc tylko, że zadania typu nabijanie królikowi guza, rzut w dal krową czy przeprowadzanie długouchego przez labirynt tak, by wpadł w możliwie największą liczbę pułapek to tylko niewielka próbka z tego, co oferuje gra.

Co oczywiste, na PS2 gra nie oferuje tak rajcownego sterowania, jak w wersji na Wii. I tu leży pies (królik?) pogrzebany, bowiem to wymachiwanie Wiilotem 5 cm od siedzącej obok i śmiejącej się z naszych wygibasów koleżanki było w grze najfajniejsze. Tymczasem na PS2 w większości zadań wystarczy machać gałkami, ewentualnie wciskać na przemian L2 i R2. To nie to samo co kręcenie Wiilotem nad głową czy przechylanie nim delikatnie, by tocząca się po miniaturowym labiryncie kulka dotarła do celu. Na PS2 wystarczy operować analogiem. Najwięcej straciła chyba najciekawsza z serii mini-gier - „celowniczek". W kilku konkurencjach wprowadzono drobne modyfikacje, znacznemu obniżeniu uległ też poziom trudności, co smuci o tyle, że już na Wii gra była stosunkowo łatwa.

Drobne cięcia w grafice to naprawdę nic istotnego - ot, nieznacznie gorsze tekstury, brak paru efektów. Na pierwszy rzut oka ciężko to zauważyć, widać za to miejscami mniej płynną animację królików. Bardziej przeszkadzają ponad dwukrotnie dłuższe, pojawiające się co chwila loadingi.

Trudno mi powiedzieć z myślą o kim powstała ta wersja RRR. Samotny gracz szybko się nią znudzi, a dla większego grona lepszy byłby tytuł z bardziej dopracowanym trybem multi. Tutaj w większość zadań grać może jednocześnie jedna osoba, a pozostałe czekają na swoją kolej. Przydałaby się także (na Wii również) możliwość losowania konkurencji. Nie zrozumcie mnie źle. RRR to fajna gra, bardzo zabawna i pełna ciekawych pomysłów. Po prostu na Wii gra się w nią znacznie lepiej. □



WERDYKT Kila

7 8 7 **6+**

Bez Wiilota, ale wciąż rajcowna. I z boskimi królikami!

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible] ▲ [illegible]	▼ [illegible] ▼ [illegible]

UBISOFT
UBISOFT MONTPL
PARTY GAMES
GRY PODOBNE
Wario Ware, Mario Party
JUŻ JEST

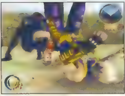
OCENY: COX 8, SOJER 7+ 1-2 GRACZY, ONLINE: - 3

Piła

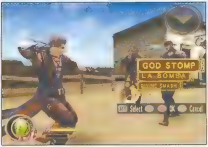
GOD HAND

God Hand. Oto gra, którą Clover Studio zakończyło swą developerską karierę. Z pewnością wiele osób, zastanawiając się nad decyzją Capcom, zadaje sobie pytanie, czy przypadkiem to nie ten produkt stał się gwoździem do trumny tak kreatywnego i cenionego developera, i czy tytułowa dłoń nie trzymała młotka, który ten gwóźdź wbijał? Już to sprawdzamy.

God Hand nie czaruje - już od samych menusów daje do zrozumienia, że jest tytułem mocno oldschoolowym. Clover Studio zdążyło dorobić się metki developera hołdującego klasykom, który w udany sposób łączy elementy starej szkoły ze współczesnymi trendami. Nie tym razem. Rozgrywka w God Hand jak żywo przypomina stare, automatowe bijatyki chodzone, które zostały jednak obdarowane całkiem rześkim systemem walki. Na początek zaskakuje ogromna swoboda w definiowaniu technik bohatera - korzystając z ponad setki podstawowych ciosów, własnoręcznie komponujesz dostępne combo oraz specjalne zagrania dla zadanych motionów (tylko przycisk lub kierunek+przycisk). Bierzesz tu pod uwagę nie tylko siłę, ale też specjalne charakterystyki zagrań - czy oferują przebicie się przez blok, czy też może są nieblokowalne, charge'owalne albo zdolne solidnie odrzucić przeciwnika do tyłu, tudzież podbić go w górę oferując juggle. Możliwości naszej postaci uzupełniają dość ciekawie rozwiązane specjale. Po naciśnięciu odpowiedniego przycisku odpala się tzw. ruletka - musisz w ograniczonym czasie wybrać konkretną technikę, uważając na to, by nie trafić na... patelnię, która spadnie Ci na łeb z nieba. Oczywiście lista zagrań na początku jest biedna - dopiero Twoje postępy ją wzbogacą. Do kompletu [illegible] dochodzi pasek, po nabiciu którego [illegible] (szybsze i mocniejsze ciosy), możliwość wykonywania finisherów na leżącym lub ogłuszonym przeciwniku (np. seria superszybkich kopnięć, potężny supplex itd.), nierzadko pojawiające się sekwencje szybkiego naciśnięcia danego klawisza lub mashowania gałką, co by można było wyrwać się z rzutu przeciwnika albo pacnąć potężny reversal. Nie możesz blokować, ale za to za pomocą prawej gałki możesz wykonywać różne uniki - co jest cholernie ważne, bo God Hand to bijatyka, w której przede wszystkim nie możesz dać się trafić, gdyż ciosy kroją potężną ilość energii [illegible], bo [illegible] toczysz przeważnie z większą ekipą oponentów, co odnosi się nawet do walk z bossami. [illegible] trzeba jednak pochwalić twórców za przygotowanie naprawdę sporej i zróżnicowanej opozycji, w dodatku wymagającej nieco odmiennej taktyki. Niektórzy jak czołgi prą na Ciebie, bo ciężko jest ich obalić na glebę, inni wykonują częste uniki, zdolni są do blokowania i parowania Twych ataków, a nawet... udawania, żeby wyjechać z silną kontrą (np. niby się krztuszą, czy też siadają i płaczą). Autorzy uniknęli monotonii fundując nam co chwilę nowy rodzaj przeciwników do oklepania. Punki, barmani, grubasy z działami energetycznymi, różnorodne laski (można dać im klapsy!:), biczownicy, roboty, cyrkowcy, zapaśnicy, wojownicy kung-fu, barbarzyńcy - można by długo wymieniać, a warto jeszcze wspomnieć o tym, że w przeciągu całej przygody przyjdzie nam jeszcze spacyfikować całą plejadę bossów i sub-bossów (demony, samurajowie...). Ogólnie rzecz biorąc, walka jest niezwykle dynamiczna, przepełniona spektakularnymi akcjami, podkręconymi dynamiczną pracą kamery, ale niestety - przyjemność zabawy solidnie psuje pewien szkopuł. Kamera jest ustawiona bliziutko za plecami bohatera, a nie mamy możliwości zmiany kąta widzenia i obracania widoku, przez co często za bardzo nie wiemy, co się dookoła nas dzieje.



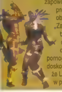
Kwestia grafiki... Z pozoru kpina, dopiero po dłuższym obcowaniu można wychwycić różne smaczki cieszące oko - tych niestety, jest niewiele (wybuchy, modele postaci, efekty specjalne). Scenografia rodem z wczesnego Szaraka, słabe i mdłe teksturki, które w dodatku wraz ze ścianami budynków często znikają i łamią się na potęgę. Tytuł doskonale pokazuje, że Clover Studio, jak jest istnym mistrzem artystą cel-shadingu, tak w kwestii grafiki 3D wykazuje zdolności na poziomie "beginner". I co tu dużo ukrywać: stworzył naprawdę fajne, lecz za bardzo odstające od standardów mordobicie, przeznaczone głównie dla hardkorowców, nie mające najmniejszych szans na sukces na rynku masowym. I obawiam się, że to, wraz z próbką umiejętności w technice 3D, mogło mieć spory wpływ na decyzję Capcom. ☐



Ruletka odpalona! Szybko wybierz jednego ze zdobytych, siejących spustoszenie specjali uważając na to, by nie trafić na patelnię (choć również z niej można efektywnie korzystać!)

Gaymers - level 2

W zeszłym miesiącu ledwo co pisaliśmy o gaymerach (graczach o innej orientacji seksualnej) oraz o tym, że w grze Godhand para dziwnie ubranych kolesi robiących za pierwszego bossa jest parodią Samsona i Adona z gry Cho Aniki, a kwestia gaymerów oraz homoseksualnych treści powraca. Po pierwsze Peter Molyneux obiecuje, że w Fabie 2 „swoboda seksualna" nabierze nowego znaczenia, a Gracz będzie mógł dopuszczać się różnego rodzaju dziwactw. Peter jednak mówi różne rzeczy - w ten sam sposób można skwitować Jacka Thompsona, naszego ukochanego prawnika „anty-growego", który chciał rozpocząć wojnę o Bully z Rockstarem. Skończyło się jednak tylko na pogróżkach. Czy tak samo będzie w przypadku programu „Zero tolerancji" ministra Giertycha? Przewodniczący LPR zapowiedział, że jego program będzie obejmował m.in. „Zakaz sprzedaży brutalnych gier oraz tytułów o treściach pornograficznych". A doskonale wiadomo, że LPR i geje nie idą w parze. ☐ [dżujo]



MOJE 3 GROSZE

Demony w bokserkach

Jak długo czekałeś na wymagającą, efektowną i super przyjemną chodzoną bijatykę 3D? Mamy tu bardzo specyficzny klimat. Przede wszystkim występują tu najbardziej zwariowani i różnorodni przeciwnicy, jakich w życiu widziałem (kreskówkowy wrestler Gorilla, śmieszno-ponure panienki miotające zwierzaczkami). Oprawa A/V na co najmniej dobrym poziomie - szczególnie wybija się idealnie pasująca do nawalanki ścieżka dźwiękowa. Do tego wszystkiego dochodzi naprawdę miodny i łatwo przyswajalny system walki oraz wysoki poziom trudności (kiedy Ty stajesz się silniejszy, Twoi przeciwnicy także rosną w siłę). Świetnie mi się grało. ☐ [mashter]

Ocena: 8

PS2 WERDYKT Kolegów

6 7 7

7

Oldschool pełną gębą - pozycja jak znalazł dla wszystkich hardkorowców.

PLUSY	MINUSY
▲ dynamiczna akcja, sporo walk	▼ kamera
▲ masa zagrań i specjali	▼ wygląd otoczenia
▲ różnorodni przeciwnicy	▼ tylko dla hardkorowców

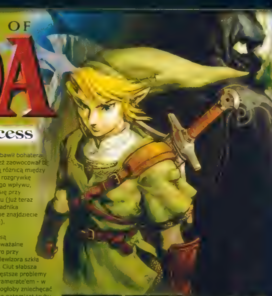
CAPCOM
CLOVER STUDIO
BIJATYKA CHODZONA
GRY PODOBNE: Final Fight Streetwise

OCENY: [illegible]
1 GRACZ, ONLINE: -
16+
16.02.2007

Piła

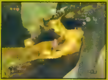
THE LEGEND OF ZELDA

Twilight Princess

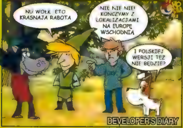


Ostatni gasi światło. Padło na Linka, więc to on wyciągnie dłoń do prztyczka i zamknie za sobą drzwi. Nintedo żegna się z GameCube'em godnie, rzec można po królewsku, bo Twilight Princess, mimo szeregu wad i przeterminowanych rozwiązań, zachwyca grywalnością, rozmiarami i czasem gry potrzebnym na jej pokonanie (30h to dolna granica). To nie jest przełom na miarę Ocarina of Time, ani nawet przełomik kalibru Wind Wakera. Księżniczka Zmierzchu przetwarza wszystkie patenty, które na przestrzeni ostatnich 20 lat napędzały serię, dodaje kilka nowych i w ten sposób staje dumnie przed Graczem. A Gracz trzyma w dłoniach... cóż, pada.

Zmanierowany doskonałym i nowatorskim sterowaniem za pomocą Wiilota, za wysłużony kontroler do GaCka chwyciłem bez specjalnego entuzjazmu. Śmiało mogę jednak założyć, że większość z Was będzie pozbawiona tego balastu psychicznego i mało kto zdecyduje się na przechodzenie wersji na GC, jeśli ma już za sobą przygodę z portem na Wii. Zresztą obłożenie pada jest bardzo dobre. Przede wszystkim można swobodnie obracać kamerą, do czego służy żółty analog. Co więcej, dzięki niemu można też oddalić perspektywę (przydatne przy niektórych puzzlach) lub też błyskawicznie przejść w widok FPP. Często podkreśla się większą precyzję pada, ale ja akurat na dokładność Wiilota nie narzekałem, więc jest to kwestia gustu



Na starcie uderza jednak inna zmiana - wersja na GC jest lustrzanym odbiciem tej na Wii! Rzecz dotyczy każdej lokacji i zaskakuje (aż musiałem sprawdzić, czy przypadkiem nie założyłem soczewek kontaktowych na drugą stronę), przynajmniej do momentu, gdy zdamy sobie sprawę z przyczyny takiego stanu rzeczy. Wersja na GC powstawała jako pierwsza i twórcy nie zwrócili uwagi na drobny szkopuł - uczynili Linka szermierzem leworęcznym. Trudno było to pogodzić przy porcie na Wii, na którym przecież lwia część Graczy operuje prawą dłonią. Stąd pomysł lustrzanego odbicia, który pozbawił bohatera mańkuctwa, ale też zaowocował tą dość niecodzienną różnicą między obiema grami. Na rozgrywkę nie ma ona żadnego wpływu, problemy zaczną się przy korzystaniu z opisu (już teraz zapraszam do Poradnika Extreme #10, gdzie znajdziecie kompletną solucję).


NU WOŁK ETO KRASNAJA RABOTA
NIE NIE NIE! KONCZYMY Z LOKALIZACJAMI NA EUROPĘ WSCHODNIĄ
I POLSKIEJ WERSJI TEŻ NIE BĘDZIE?
DEVELOPER'S DIARY

Różnice w grafice są niewielkie, ale zauważalne (choć część dopiero przy przytknięciu do telewizora szkła powiększającego). Ciut słabsza jakość tekstur i częstsze problemy z nieregularnym framerate'em - w zasadzie nic, co mogłoby zniechęcać do zabawy. Brakuje natomiast trybu 16:9 (jest progressive scan). Nowa Zelda uderza jednak designem miejscówek (rozległe Hyrule Field, ujmujące Temple of Time) i stworów, z którymi przyjdzie się zmierzyć Linkowi. Wrażenie robią zwłaszcza bossowie, z których część rodzi ewidentne skojarzenia choćby z Shadow of the Colossus. Zanim jednak dotrzemy do wykreowanych ze smakiem badguyów, czekają na nas obfitujące w wiele pułapek i zagadek dungeony, swymi mechanizmami wierne ustalonym dwie dekady prawidłom. Momentami trącą myszką, ale na szczęście w mig nadrabiają to zmyślnością puzzli i ciekawymi patentami (zestaw kilkunastu przedmiotów, które zdobywamy w trakcie wędrówki, daje developerom spore pole do popisu). Mocno nakreślono motyw zbieractwa, zadbano o atrakcyjność mini-gier (łowienie ryb, spływ łódką, zjazd na snowboardzie...), a przede wszystkim sprawiono, że Gracz wszelkie poboczne zadania wykonuje nie z musu, lecz z satysfakcją - gra jest pod tym względem doskonale wyważona. I na samym końcu wzmianka o kluczowym elemencie tej części serii - pomykaniu w wilczym futrze, ze wszystkimi tego zwierzęcymi konsekwencjami (szukanie tropu, kopanie w ziemi). Właśnie w tej postaci eksplorujemy mroczne królestwo, w którym panuje tytułowa księżniczka... ale szczegóły tej historii poznasz sam.

Przykro kończyć recenzję ostatniego wielkiego tytułu na GameCube'a. Eiji (Aonuma, reżyser), Shigeru (Miyamoto, producent), Koji (Kondo, muzyka) - dzięki, panowie. Ale widzimy się niebawem. □

MOJE 3 GR

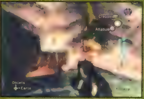
Najlepsza Zelda ever?

Ogrom i różnorodność rozgrywki poraża. Dosiadanie konia, śmiganie w postaci wilka, wędkowanie, strzelanie z łuku, zapasy, zbieractwo i wiele, wiele więcej! Niemniej jednak w porównaniu do bliźniaczej wersji na Wii, sterowanie zwykłym padem na GC jest nudne! Co prawda często bywa bardziej precyzyjne i jest lepsze dla tradycjonalistów, lecz nie dla mnie. Brak ekskluzywnego trybu dla panoramicznych TV (16:9) można jakoś przeboleć, a tak poza tym wersja na Toster jest lustrzanym odbiciem Wii - dosłownie! Link dzierży nawet miecz w lewej ręce zamiast w prawej! □ [M@jk]

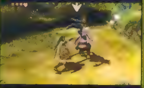
Ocena: 9

Wbrew pozorom to nie Sam Rybak. Łowienie jest przyjemne, ale oczywiście na Wii wypada lepiej.

Przyzywanie jastrzębia to delikatnie nakreślony motyw, [illegible] ma potencjał.



W postaci wilka pomykanie po półkach ułatwia nam tajemnicza Midna.



WERDYKT Koss

8 7 10

9

Link odbity w zwierciadle - dosłownie. Ale grywalny i potężny że szok!

PLUSY	MINUSY
▲ najlepsza Zelda w historii	▼ niesatysfakcjonująca oprawa graficzna
▲ rozległy, przemyślany świat	▼ brak voice actingu, muzyka midi
▲ ogromna ilość atrakcji, czas gry	▼ backtracking, archaizmy

NINTENDO
NINTENDO
PRZYGODOWA
GRY PODOBNE
[illegible]

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - 12

JUŻ JEST

ŻYCIE PO ZELDZIE

Datę 15 grudnia europejscy fani Nintendo zapamiętają na długo. Ale czy musieliśmy czekać na Twilight Princess aż tak długo? Pamiętajmy, że w oryginalnych zapowiedziach gra miała ukazać się na jesieni 2005 roku, kiedy świat gier już wiedział, że nadchodzi Revolution (nazwa kodowa Wii). Tę grę można było spokojnie wydać w 2005 roku lub na początku 2006, ale Big N podjęło decyzję: wydajemy tę wersję dopiero po porcie na Wii. Powód? Zelda to brand, znak firmowy równy Mario, a nikt nie zmarnuje takiej marki na „martwą" konsolę. Takie są, niestety, zasady marketingu. □ [dżujo]

Dziecko fantasy

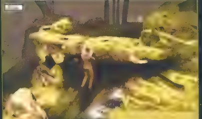
Jak się okazuje, 15-latek nie tylko potrafi uratować świat w japońskiej grze RPG, ale i spokojnie da sobie radę z napisaniem bestsellerowej powieści fantasy. Christopher Paolini (rocznik 1983) - bo o nim mowa - po ekspresowym ukończeniu liceum zabrał się za pisanie „Eragona". Chłopak miał wiele czasu, ponieważ jego rodzice nie pozwolili mu pójść na uczelnię wyższą, póki nie będzie pełnoletni. To także jego rodzice - w małym nakładzie - wydali powieść za własną kasę. Jednak nie usłyszelibyśmy o „Eragonie", gdyby nie upór Paoliniego i... przypadek. Syn znanego wydawcy został oczarowany tą powieścią i poprosił ojca, aby ją przeczytał, a ponieważ pod koniec 2002 roku panowała [illegible] mania Harrego [illegible] Wtedy to [illegible] wydawca postanowił zainwestować w „Eragona". Książka, będąca pierwszą częścią trylogii „Dziedzictwo", była strzałem w dziesiątkę. Po wydaniu części drugiej „Najstarszy", Paolini pracuje nad finałem. [dzuj]

TU NIE ZABIJESZ SMOKA, TU DOSIĄDZIESZ WŁASNEGO. I W TYM MIEJSCU KOŃCZY SIĘ ORYGINALNOŚĆ ERAGONA, A ZACZYNA KLASYCZNE WYRĄBYWANIE SOBIE DROGI DO NAPISÓW KOŃCOWYCH.

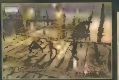
eragon

[illegible]anie jest dla wielu osób sprawą przykrą - wiąże się z odpowiedzialnością, brakiem bezkarności, coraz mniejszą tolerancją na ciągnięcie koleżanki za włosy [illegible]zenie pinezek na fotelu przeznaczonym dla nauczycielki. [illegible] coraz częściej bywa bezlitosne dla dzieci [illegible]wno głośn[illegible] 12-latce, która miała zostać pociągnięta do odpowiedzialności prawnej za ściąganie muzyki z Internetu. Ale [illegible] wiek bywa [illegible] przepustką do wielkiej sławy - powieść "Eragon" Christophera Paoliniego nie zrobiłaby furory gdyby nie fakt, iż autor w [illegible] jej popełnienia miał na karku raptem półtora krzyżyka. Książka [illegible]wa się [illegible]stawicieli kanonu fantasy, jest napisana [illegible] językiem i [illegible]tuje w banalne zwroty akcji, a mimo to [illegible]yjnie.

[illegible] w jednym zdaniu stoją obok siebie "sprzedaż" i "rewelacyjnie", to w którymś z następnych będzie mowa o "filmie na podstawie", a potem na temat "gry opartej o". No i proszę! Grę oparto o prymitywny model biegania i siekania mieczem kogo popadnie, w czym bardzo przypomina ona choćby Władcę Pierścieni. Czyżby więc każde filmowe fantasy musiało być zaadaptowane na konsolach w tej właśnie formie? Choć twórcy postarali się, by swój twór urozmaicić. Eragon, w którego łaszkach przemierzamy Alagaesię, poza kilkoma combosami potrafi elegancko wykręcić koleżkę za szyję i sprzedać kilka szlagów w klatę, tudzież rzucić, a dodatkowo strzela z łuku. Na kolejnych levelach nabywa też umiejętności magiczne. Kierując zaklęcie np. na wielką belę blokującą drzwi może odsłonić wejście, zaś stosując je na stos kłód może - niczym w Lego Star Wars II - stworzyć z nich most lub kładkę. Później dochodzą jeszcze magiczne sztuczki, które można wykorzystać w walce - np. odepchnięcie lub przyciągnięcie przeciwnika, co staje się niezwykle przydatną zagrywką choćby w pobliżu klifów, gdy możemy zafundować rywalowi pikowanie ku dnu doliny. Zabawa sprowadza się do cięcia na plasterki setek zakazanych mord, choć w niektórych miejscach developerzy dorzucili do tego jakiś smaczek, np. ochronę mieszkańców gaszących pożar. Nie jest więc przesadnie nudno czy schematycznie, bo co rusz pojawiają się nowe zadania. Nuży za to sama walka, ale to już bolączka większości beat'em-upów. Zasadniczym problemem Eragona jest natomiast kamera, która nieraz przedstawia nam plany tak odległe, że bohater i przeciwnicy przypominają kolonię bakterii el casei defensis - nie sposób się wówczas połapać, który to nasz, a któremu trzeba zaaplikować zimną stal między pośladki. Brakuje jakiegoś sposobu lockowania się na wrogu, bo bywa, że siekamy powietrze - zmieniające się ujęcia kamery dodatkowo komplikują sprawę.



Rozszalały wodospad, zawieszona gdzieś pod niebem półka skalna i dzielny Eragon pokonujący Królową Rozpadlin... Dobra, poniosło mnie.



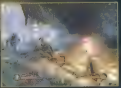
Dla urozmaicenia rozgrywki dorzucono kilka misji na grzbiecie smoczycy Saphiry. Lot jest przeprogramowany, musimy więc w zasadzie tylko unikać elementów mogących zranić naszą pomocniczkę i pruć z łuku do czających się tu i ówdzie przeciwników. Cóż - obie te czynności nastręczają problemów. W skałę zdarza się przyrżnąć nawet wówczas, gdy "na oko" jesteśmy w sporej odległości od niej, a na niektórych rywalach nie sposób się w żaden sposób zalockować. Choć samo szybowanie w przestworzach jest sympatyczne. Oprawa A/V nie sprawi, że zapragniesz wgryźć się w beton wydobywając językiem cenne minerały, zwłaszcza w temacie grafiki sporo wypadałoby poprawić. Animacji zdarza się wykopyrtnąć, modele postaci nie wzbudzają podziwu, a dubbing jest mizerny. Jedynie muzyka stoi na odpowiednim poziomie, stanowiąc dobre tło do rozcinanych na wiele sposobów organów wewnętrznych. Przez grę można przebrnąć w 5-6 godzin, w pojedynkę lub z kumplem, i na tym koniec - Eragon w żaden sposób nie zachęca, by pozostać z nim po obejrzeniu creditsów. Polecić go mogę zatem tylko fanom gatunku, tudzież osobom, które po karnawałowych szaleństwach są w stanie naciskać wyłącznie dwa przyciski i obsługiwać analoga. Na Easy oczywiście. ☐

MOJE 3 GR

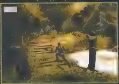
16-bitowe się kłaniają

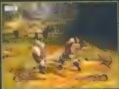
Branża [illegible] i, podobnie jak 15 lat temu także dziś na bazie licencji z [illegible] robi się prostackie chodzone klepanki. Kto pamięta licencję firmy "Hook" na automaty, ten wie, jak absurdalne mogą być tego typu zagrywki. Ale przynajmniej tamta pozycja była całkiem niezła - Eragon nie dorasta do pięt Powrotowi Króla czy Opowieściom z Narnii. To raczej banalna gra w stylu kolejnej średniej adaptacji prosto z Hollywood - King Arthur. Kilka ciosów na krzyż i parcie do przodu. Gracz zapamięta jedynie świetną muzykę. W sumie w Golden Axe też się dało na smokach jeździć, ale to jest kultowy tytuł. A kto dziś pamięta o King Arthur? No właśnie ☐ [dżujo]

Ocena: 6-

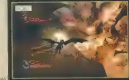


Powrót Króla jak się patrzy, nieprawdaż?





Duży niby może więcej, ale ociężałość tych osiłków daje Eragonowi szansę na wbicie klingi w podbrzusze. Uff!



Lot na Saphirze jest efektowny i mimo paru niedoróbek sprawia frajdę. Ale jeśli ktoś porówna te sekwencje do genialnego Panzer Dragoona, ma w zęby. A propos, kiedy doczekamy się kolejnej odsłony ten wspaniałej gry...?

WERDYKT

5 7 6

6

[illegible]

To już się robi męczące.

PLUSY MINUSY

VIVENDI GAMES
STORMFRONT STUDIOS
CHODZONA BIJATYKA
GRY PODOBNE

OCENY:

1-2 GRACZY, ONLINE: -

16

JUŻ JEST

Piła

MOJE 3 GROSZE

Park uciech

Przyjechało do nas wesołe miasteczko z prawdziwego zdarzenia, żadne tam rosyjskie karuzele sprzed 20 lat. A więc jednak dało się zrobić fajny konsolowy klon RollerCoaster Tycoon. Przymiotnik "konsolowy" pojawia się tu celowo - gra jest uproszczona, w kilku momentach aż prosi się o bardziej "globalne" ujęcie (rozmawianie z gośćmi - po co?). Przez takie rozwiązania jak widok TPP czy masa mini-gier prawdziwi menadżerowie będą rozczarowani. Jednak moim zdaniem gierki rządzą - można wśród nich znaleźć kilka perełek (klon Gaunleta i Saucer Sumo to miazga w multi!). I jeszcze jedno - jak za starych lat, LucasArts znowu dostarczył świetną sferę audio. Nic, tylko mieć taki park za rogiem. ☐ [dzujo]

Ocena single: 7+
Ocena multi: 8

AMIGOWY WIRUS

Pan Lucas nie zatrudnia byle kogo - za Thrillville stoi David Braben, jedna z legend czasów Amigi. Braben wraz z Ianem Bellem stworzyli genialny symulator kosmiczny z elementami gry ekonomicznej - Elite. Ale Braben stał także za innym krokiem milowym branży - grą Zarch. Większość weteranów kojarzy Zarch pod innym tytułem, mianowicie - Virus. Co było tak nadzwyczajnego w tej grze? Ano, Braben dostarczył Graczom jedną z pierwszych strzelanek, która pozwalała poruszać się w 3D! Grafika zaprezentowana w Zarch była wektorowa i szokowała poziomem wykonania. Strzelanka najpierw wyszła na mało znany sprzęt Acorn Archimedes, aby potem pojawić się na Amidze, Atari ST i Spectrum pod tytułem Virus (rok 1988). Troszkę młodsi Gracze mogą natomiast kojarzyć Zeewolf, który wyraźnie wzorował się na Virus (a także na Desert Strike). W 1998 roku na PSX-a trafił oficjalny sequel - V2000, który okazał się mocno przeciętny. ☐ [dżujo]

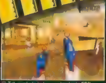
THRILLVILLE

[illegible] "tak". Niestety, w naszym pięknym kraju nie możemy nigdzie doświadczyć takiej atrakcji, bo i z wesołymi miasteczkami u nas lipa - poza chorzowskim parkiem są jedynie obwoźne kramy z peerelowskimi salonami krzywych luster i cyganami po zmroku. Pobawić się więc trzeba wirtualnie - i tutaj właśnie pojawia się Thrillville, niezwykle zaskakująca pozycja, nafaszerowana karuzelami i szalonymi kolejkami górskimi. I nie tylko.

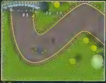
Thrillville w dość nietypowy, acz niezwykle atrakcyjny sposób przedstawia sprawę zarządzania, budowy i zabawy fantazyjnym wesołym miasteczkiem. Jesteś szefem, na głowie którego jest wybieranie kampanii reklamowych (czasopisma, programy telewizyjne - odbiorcy zróżnicowani), rekrutacja i szkolenie - w postaci mini-gierek - pracowników (mechanicy, sprzątacze i zabawiacze), przeznaczanie funduszy na rozwój i badania owocujące nowymi atrakcjami, czy wreszcie zakup i stawianie wszelkich pokręconych "karuzel", ze spektakularnymi rollercoasterami na czele (możesz zaprojektować je osobiście, w dowolny sposób). Po co więc w tej grze jest opcja wybierania sobie własnego chłopka, włącznie z ustawianiem różnych rzeczy związanych z ubiorem? Ano, Thrillville jest o tyle oryginalny, że poza tym, że przeglądasz różne tabelki, statystyki związane ze zwiedzającym (zadowolenie, głód, pragnienie, znudzenie, przeciętne wydatki etc.) i uproszczone rozliczenia związane z finansami (pożyczki, koszty utrzymania, stawki dla pracowników itd.), to osobiście śmigasz po swoim parku i obserwujesz wszystko z punktu widzenia zwykłego zwiedzającego. Bez problemu wskoczysz na daną karuzelę czy rollercoastera, by przebieg zabawy obserwować z licznych kamer - włączając w to widok z oczu (yeah!), czy też fundując sobie reżyserowany, dynamiczny mix ujęć. No świetna sprawa! Atrakcyjność podnosi solidna różnorodność parków. Masz tutaj 5 wesołych miasteczek, a każde z nich dzieli się na trzy odrębne, utrzymane w danej tematyce obszary - las ogrów, piraci, park jurajski, księżyc, horror, starożytny egipt, fantasy etc. Chodząc po danym lunaparku możesz też rozmawiać ze zwiedzającymi, prowadząc dyskusje na różne tematy, by się z nimi zaprzyjaźnić (co w sumie po krótkim czasie zaczyna być nużące i przeskakujesz gadki bez czytania), a nawet przystąpić do zawodów oferowanych przez najróżniejsze znajdujące się w parku atrakcje oraz rozliczne gry arcade. A jest tego - HUUHUHU HUUU - od groma i trochę! Pośmigasz futurystycznymi gokartami (podobne do Future Street Race z Canis Canem Edit), załapiesz się też za inne odmiany wyścigów, najróżniejsze strzelanki - od klasycznych scrollowanych shoot'em-upów z widokiem z góry, po FPP, pobawisz się w gry rytmiczne, platformówki, porozwiązujesz puzzle, a nawet pograsz w minigolfa! Ogólnie rzecz biorąc gierki te są bardzo proste, natchnione oldschoolem, a nierzadko wręcz głupkowate, ale zapewniam, że potrafią wciągnąć z zadziwiającą wręcz skutecznością.

Wcale nie ukrywam, że Thrillville niezwykle sympatycznie mnie zaskoczyło. Ładny styl graficzny, urocze parki pełne dziesiątek najróżniejszych fantazyjnych "karuzel", przejrzysty i wygodny interfejs, a do tego swoista oryginalność - ja to kupuję. Nie dość, że tryb na jednego gracza stopniowo i w nieliniowy sposób odkrywa karty oraz niuanse rozgrywki, to w dodatku te rozliczne mini-gierki składają się na znakomity tryb multiplayer, umożliwiający zabawę nawet czterem osobom, czyniąc z tego tytułu naprawdę zacne party game. Polecam obadać! ☐

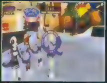
MINI GRY



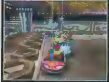
Tak wygląda jedna ze strzelanin FPP - oczywiście wszystko na max uproszczone.



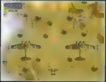
Czy też masz sentyment do wyścigów z widokiem z góry? Na czterech jest ogień!



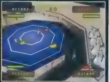
Muzyczno-rytmiczny trening cheerleaderki - są tu nowe, niespotykane dotąd rozwiązania!



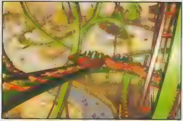
Żadne wesołe miasteczko nie obejdzie się bez bumper cars.



A co powiesz na klasyczne strzelaniny bez puszczania "fire", z "samolocikiem" lecącym do góry?



Sumo Saucer - spychanie się spodkami z areny to jedna z najlepszych dostępnych tu gier na czterech!



Trasy [illegible] są bardziej zakręcone niż [illegible] rosyjskiego drwala. I sam tu możesz wszystko zaplanować!

WERDYKT Kellego

8 7 8

Gra ekonomiczna, a jednocześnie jazda "karuzelami" i liczne mini-gierki - dobre multi!

Singleplayer 7

Multiplayer 8

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible] różnorodność parków [illegible]	▼ nużące rozmowy
▲ przyjemne, proste, z masą atrakcji	▼ prostota
▲ dobry single, świetny multiplayer	▼ niektóre mini-gierki są niezbyt [illegible]

ATARI
FRONTIER DEVELOPMENTS
INNA
GRY PODOBNE Rollercoaster Tycoon
JUŻ JEST

OCENY: 1-4 GRACZY, ONLINE: - 7

THE FAST AND THE FURIOUS

Jeżeli zainspirowany filmem „Szybcy i wściekli: Tokyo Drift” postanowiłeś sprawdzić możliwości pełnoletniego Poloneza swojego taty, po czym doszedłeś do wniosku, iż mimo napędu na tył nijak nadaje się on do driftingu, sięgnij po najnowszy produkt Namco. Wydriftujesz się w nim za wszystkie czasy...

Japoński gigant wykupił stosowne licencje, toteż w grze spotkasz wiele nawiązań do popularnego filmu. Nie gorzej prezentuje się garaż, w którym czeka na Ciebie sporo owoców japońskiej i amerykańskiej motoryzacji. Niestety, gdy ujrzysz u dealera samochody, stwierdzisz, że coś z nimi nie tak... Mała ilość polygonów oraz toporne tekstury nie przystają grze ze schyłku epoki PS2. Po szybkim zakupie bryki można udać się do tunera, który doda nieco ognia Twojej wyścigówce. Tutaj jest już więcej powodów do zadowolenia, gdyż asortyment jest spory. Można zmienić zawieszenie, zarzucić kwaśne nalepki i spojlery, a nawet wymienić silnik na większy. Wszystko za flotę, którą zbierzesz wygrywając kolejne pojedynki. Wirując po mieście wyszukujesz oponentów - zaproszeniem do zabawy jest mrugnięcie „długimi”. Możesz też podbić do miejsca spotkań street-racingowców, gdzie zawsze czeka kilku adwersarzy. Poza standardowymi pościgami na głównych arteriach Tokio, gdzie liczy się tylko i wyłącznie skuteczność, możesz udać się w góry. Na serpentynach sprawdzisz zalety tytułowego driftu - kto pojedzie efektowniej, wygrywa. W opanowaniu szarżującej fury pomaga wskaźnik. Twoim zadaniem jest takie operowanie kierownicą oraz dozowanie gazu, by utrzymać możliwie głęboki slide. Nie jest to specjalnie trudne, ponieważ model jazdy utrzymano w konwencji arcade'owej jatki, i o ile w trybie drift okazuje się to całkiem przydatne, tak na autostradach czuły układ kierowniczy ułatwia wpakowanie się w bandę i przegranie zawodów z kretesem. Kto miał okazję grać w Tokyo Extreme Racer, z pewnością będzie wiedział, o czym mowa. Ba, nierzadko odnosiłem wrażenie, że gra hula na engine'ie stareńkiej gry - znajomo wyglądał nie tylko model jazdy i możliwości tuningu, ale również samochody i trasy. Te ostatnie są długie, ale biedne od strony technicznej - dość powiedzieć, że sprowadzają wrażenie zawieszonych w czarnej otchłani. W dodatku ziarnista grafa utrudnia zorientowanie się, co majaczy na horyzoncie. Można by to przeboleć, gdyby nie... przycinająca animacja. Jest to szczególnie irytujące przy większej ilości obiektów na drodze. Soundtrack niestety również nie każdemu „zrobi”. Co prawda japoński hip-hop oraz inne podejrzane beaty tworzą niezły klimat tokijskiego półświatka, jednak po dłuższym czasie po prostu zrezygnowałem z ich odsłuchiwania na rzecz delektowania się dźwiękami maszyn, które są bardzo poprawne. Jak na produkcję powstałą na bazie filmu, Fast and Furious: TD jest wyjątkowo udane. Niestety, przy obecnym nasyceniu rynku wyścigów oraz wyraźnych inspiracjasch siedmioletnim Tokyo Extreme R. trudno wróżyć grze sukces. ☐

METALLIC
PEARLESCENT
MATTE
GLOSS
SELECT
BACK

[illegible]

WERDYKT [illegible]

4 6 7 **6+**

Tytuł nie wnosi wiele do gatunku, ale może zabawić.

PLUSY	MINUSY	
▲ spora ilość fur	▼ słaba grafa	NAMCO BANDAI
▲ zaawansowany tuning	▼ średni soundtrack	EUTECHNYX
		WYŚCIGI
		GRY PODOBNE Tokyo Extreme Racer
OCENY:	1-4 GRACZY, ONLINE: - TBC	NIEZNANY

Evolution GT

Niecały rok temu rynek zaatakowało SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo, produkcja traktująca tylko o wozach Alfy Romeo. Gra wzbudziła mieszane uczucia - od strony technicznej „nie robiła”, jednak przykuwała uwagę za sprawą rozbudowanej opcji „RPG”. Kolejne sukcesy podnosiły umiejętności kierowcy oraz odblokowywały elementy kostiumu. Tym razem producent poszedł krok dalej, inwestując w licencje znakomitych pojazdów. Przygotowano 33 maszyny, m.in. ze stajni Alfy, Bugatti, Chevroleta, Mercedesa, Seata, Zondy i TVR. Większość z nich to drogowe samochody, jednak są i rasowe wyścigówki - np. Audi A4 DTM. Pikanterii dodaje fakt, iż producentowi udało się namówić koncerny na zaimplementowanie zniszczeń - kolejne klepy wybijają więc szyby i lampy oraz sukcesywnie gną blachy. Niestety, do pełnego realizmu wciąż daleko...

Milestone sklеciło bardzo poprawny model jazdy. Umiejętne wyważenie między symulacją a zręcznościówką sprawia, że do gry chętnie się wraca. Poziomu trudności nie windują nawet zmienne warunki atmosferyczne. Co prawda jest możliwa pełna utrata kontroli nad maszyną, ale trzeba się o to raczej postarać. Nie oznacza to jednak sielanki na torze! Graczowi przydałyby się oczy naokoło głowy, gdyż oponenci hardo szturmują z każdej strony. Potrafią „wypraszać” z toru, gdy jedziesz zbyt wolno, nie wahają się skorzystać z dobrodziejstw tunelu aerodynamicznego, a jeżeli któryś z nich usiądzie Ci na ogonie, będziesz w opałach. Narasta wówczas zdenerwowanie kontrolowanego przez Ciebie zawodnika, które może zakończyć się nawet opuszczeniem drogi w najmniej spodziewanym momencie. Grafika jest poprawna, tekstury nałożono starannie, obiekty schludnie wymodelowano, zaś animacja trzyma poziom. O klimat dbają efekty specjalne po mocniejszych „strzałach”. Jednak za sprawą niewielkiej ilości polygonów wyświetlany obraz sprawia nieraz nieco plastikowe wrażenie. Dźwięk za to zasługuje na wyższe noty - silniki brzmią przekonująco, a opony piszczą jak prawdziwe. Wyścig odbywają się na licencjonowanych torach, wśród których są perełki pokroju Hockenheim i Laguna Seca. Seryjne maszyny średnio sprawdzają się w takich warunkach, więc pomyślano też o zawodach na głównych ulicach metropolii. Umiejętności można sprawdzić m.in w Berlinie, Barcelonie oraz Londynie. Przed zabawą czeka na nas szkolenie pod okiem Gabriele Tarquini, kozaka z ETCC, który pomógł programistom w dopracowaniu gry, zaś Tobie doradzi, jak wycisnąć siódme poty z maszyny. Zna się na rzeczy, gdyż po torze śmiga wyjątkowo agresywnie. Kolejne sukcesy zamienią Twojego podopiecznego w bestię żądną krwi. Zwycięstwa są bowiem nagradzane punktami, które można rozdysponować między poszczególne umiejętności zawodnika - np. pokonywanie zakrętów, szybszą zmianę biegów czy zwiększoną koncentrację. Podobny rezultat ma zdobycie nowych elementów garderoby. Evolution GT mocno pojechała na schemacie SCAR, jednak niewielkie poprawki oraz wachlarz samochodów sprawił, że całość prezentuje się znacznie doroślej. ☐

Rywalizacja odbywa się na torach wyścigowych (Laguna Seca...) oraz w centrach miast (Berlin, Londyn...) .

WERDYKT [illegible]

6 8 7 **7-**

Milestone ostro wzięło się do roboty. Wypada sprawdzić.

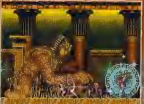
PLUSY	MINUSY	
▲ [illegible]	▼ [illegible]	BLACK BEAN GAMES
▲ [illegible]	▼ momentami plastikowa grafa	MILESTONE
		WYŚCIGI
		GRY PODOBNE SCAR
OCENY:	1-2 GRACZY, ONLINE: - 3	JUŻ JEST

Sony wypuściło w końcu kamerkę Chotto Shot. Długo wyczekiwany gadżet okazał się [illegible] niektórych komórek. Rozdzielczość 1,3 megapiksela można przeboleć, ale brak [illegible] długości (ograniczenie to ma zniknąć w nowszych wersjach firmware'u) dyskwalifikuje [illegible] znajdzie dla niego konkretne zastosowanie. Tymczasem firma umieściła w Sieci [illegible] opinie Graczy na temat wbudowanego dysku twardego, wyjścia TV, kamery, radia, [illegible] awostką o możliwościach mniejszych niż w przypadku [illegible] owe, czy choćby możliwości kręcenia filmów o dowolnej [illegible] przyrząd do rejestrowania obrazu. Pozostaje czekać, aż Sony [illegible] emat h potetycznej, ulepszonej wersji PSP. Sony chciało poznać [illegible] nych funkcji, typowych dla PDA i komórek. Hmm... ☐ [kilu]

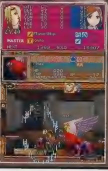
Castlevania

Portrait of Ruin

Wampirza seria Konami zaczyna mi przypominać "Niekończącą się opowieść". Castlevania gości na handheldach Nintendo od sześciu lat i choć każda kolejna część prezentuje się podobnie do poprzedniej, łykam je wszystkie z apetytem wygłodniałego rekina, który wyczuł krew. Evergreen, moi drodzy.



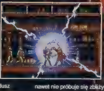
Zmiany [illegible] w Portrait of Ruin nie brakuje. Co powiecie na możliwość gry dwoma postaciami? Pierwszą z nich jest związany z rodem Belmont Jonathan, którego najlepszym przyjacielem jest bicz o wymownej nazwie Vampire Killer. W podróży towarzyszy mu Charlotte, młoda [illegible] nauk tajemnych, walcząca [illegible] magicznych ksiąg, z [illegible] różne dziwactwa. Druga [illegible] kontrolowana jest przez [illegible] grzesiy [illegible] oc w formie [illegible] nietoperzy bardzo się przydaje, zwiększając przy okazji widowiskowość gry. Pomocnika można rzecz jasna wyłączyć albo jednym kliknięciem uczynić z niego główną postać. Miejsc, [illegible] wykorzystanie z pomocy towarzysza jest niezbędne, nie ma zbyt wiele, ale potencjał został wykorzystany w sposób należyty i, co najważniejsze, nie zmienił się charakter gry. Choć nie obraziłbym się, gdyby zagadek było więcej.



Obszarem działań Drakuli jest tym razem nie tylko jego własne [illegible], lecz także zewnętrzne lokacje - tytułowe Obrazy Zniszczenia, przedstawiające skutki II wojny światowej, w trakcie której dzieje się akcja gry. Lokacje typu zrujnowane miasteczko, [illegible] piramidy to dla serii nowość, która w żaden sposób nie psuje doskonałego gotyckiego klimatu. Szkoda tylko, że mapy są stosunkowo proste, jedynie zamek przypomina labirynt. Za to designerzy jak zwykle nie dali ciała. Bestiariusz nowej Castlevanii wystarczyłby do zapełnienia przeciwnikami 10 innych gier. Jest tu dosłownie wszystko - od tańczących lalek i upiornych sprzątaczek, przez skaczące skrzynki i latające meduzy, po zajmujące cały ekran (i [illegible] animowane) golemy. Prawdziwa orgia zmysłów. Większość nie wymaga szczególnie wyrafinowanej taktyki, choć dzięki dodatkowej postaci możliwości znacznie wzrosły (można np. [illegible] ataki).

Portrait of Ruin nie korzysta z systemu dusz - zamiast tego zwyczajnie "pakujemy" postacie i oczywiście zbieramy bronie i przedmioty. Setki broni i przedmiotów! To już znak rozpoznawczy serii, którego nie popsuło pojawienie się drugiego bohatera. Tradycyjnie na odkrycie czeka kilka dodatkowych trybów i nowe postacie. Brakuje jedynie opcji cooperative - dwa proste tryby multiplayer to tylko ciekawostka, podobnie jak możliwość zabawy online. Dodatkiem atrakcyjnym wyłącznie dla zapalonych kolekcjonerów jest sklep pozwalający na handlowanie przedmiotami.

Wizualnie gra trzyma najwyższy poziom, porażając ilością i stopniem dopracowania detali. Graficy umiejętnie połączyli kilka technik, m.in. tradycyjną animację, sprite'y i modele 3D, stosując przy tym cały szereg bardzo efektownych sztuczek (przezroczystość, płynne przenikanie, system [illegible]...).



Postęp w stosunku do poprzedniej części jest bardzo wyraźny, szczególnie w kwestii wykorzystanych efektów i poziomu wykonania przeciwników. Konami znów wyznacza standardy, do których konkurencja nawet nie próbuje się zbliżyć. Oprawa audio jest typowa dla serii, nowością są kwestie głoszone przez postacie np. podczas zmiany bohatera. Szkoda, że dialogi nie są czytane.

Jeśli jesteś fanem serii, nie masz się nad czym zastanawiać. Jeśli jeszcze nie grałeś w żadną Castlevanię, kup którąkolwiek z części na DS lub nawet GBA (może z wyjątkiem pierwszej) - wszystkie są świetne. ☐ [kilu]

NINTENDO DS **WERDYKT**
KONAMI PLATFORMOWA
9 8 8 **8+**
[illegible] rów. wykonanie
[illegible] gorszy d[illegible]n map
1-2 GRACZY (MULTI), ONLINE

pigułka DS

▸ Myślicie nad zamianą klasycznego DS-a na wersję Lite? Wstrzymajcie się na trochę - w Sieci pojawiły się ostatnio przecieki, że Nintendo pracuje nad... kolejną odsłoną dwuekranowego handhelda. Niewykluczone, że konsolka będzie miała nieco większe wyświetlacze... pod warunkiem, że faktycznie się pojawi. Póki co traktujcie tę informację jako plotkę. [kilu]

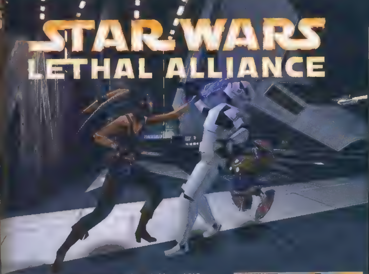
▸ Nintendo musiało podpisać pakt z diabłem. Nie da się inaczej wyjaśnić niezwykłej popularności DS-a w Japonii. Konsola od miesięcy nieustannie zajmuje pierwsze miejsce w cotygodniowych rankingach sprzedaży, jedynie w chwili premiery Wii DS został chwilowo zepchnięty na drugą pozycję. Tylko w grudniu w KKW nabywców znalazło ok. 1,5 miliona Lajtów, a na każde 10 handheldów Nintendo przypadają niespełna 2 egzemplarze PSP (stosunek sprzedanych gier wynosi 27 mln do 2,8 mln) [kilu]

▸ Nintendo udostępniło listę gier, jakie ukażą się na DS w Europie w pierwszym kwartale nowego roku. Jest na niej - bagatela - ok. 70 tytułów, w związku z czym nie będę wymieniać wszystkich, a ograniczę się jedynie do najważniejszych (część z nich już recenzowaliśmy w wersji USA). Jedziemy: Children of Mana (12.01), Star Fox Command, Actionloop, Freedom Wings (26.01), The Professors Brain Trainer: Logic / Memory, Mech Assault Phantom War (styczeń), Contact (2.02), Magical Starsign (9.02), Mario Slam Basketball (16.02), Bomberman Land (23.02), Castlevania: Portrait of Ruin, Death Jr. And The Science Fair of Doom, Lunar Knights, Xiaolin Showdown, Gunpey (luty), Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis (9.03), Rayman Raving RabbidsTM (15.03), Pokemon Ranger (30.03), Zendoku, The Settlers (marzec), Phoenix Wright: Ace Attorney Justice For All (I kwartał), Theme Park (wiosna) [kilu]

▸ Najnowsza odsłona Pokemonów (Diamond/Pearl) znalazła w Japonii ponad 5 milionów nabywców. Najwyższa pora, by podbić Zachód! Stanie się to 22 kwietnia, na kiedy zapowiedziano premierę wersji USA. Nie wiadomo jeszcze, kiedy gra zawita do Europy. [kilu]

▸ Japończycy grają już na DS we w pełni trójwymiarową (i całkiem niezłą) wersję Naruto, tymczasem reszta świata dostaje w najlepszym razie tytuły pokroju Naruto: Ninja Council 3. Jest to kontynuacja bijatyki z GBA, z postaciami walczącymi na wielopoziomowych planszach. W grze znajdzie się 40 misji, 20 postaci oraz kilka trybów, w tym multiplayer dla 4 graczy. Premiera w połowie roku. [kilu]

STAR WARS
LETHAL ALLIANCE

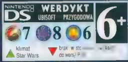


W pewnej odległej galaktyce wszystko ma się dobrze - wielki George liczy kasę, a Star Wars zarabia na siebie i rancho Skywalkera. Na popularności sagi postanowił skorzystać Ubisoft, prosząc Lucasa o licencję. Lethal Alliance przekazano w łapki legendarnego już Ubisoft Montreal, ale nie myślcie, że ojcowie Sands of Time pracowali nad nową odsłoną Gwiezdnej Sagi - to studio rozwinęło się do tego stopnia, że kilka projektów naraz nie jest dla nich problemem. Czy handheldy dostały od Kanadyjczyków godnego następcę świetnego Shadow of the Empire?

Akcja Lethal Alliance umiejscowiona jest gdzieś pomiędzy III a IV epizodem Gwiezdnej Sagi, więc napotkacie na swojej drodze kilku znanych z kinowego ekranu bohaterów. Rianna Saren, główna bohaterka gry, jest zupełnie nową postacią i nie ma nic wspólnego z naukami Mistrza Yody - to najemniczka podążająca bardziej ścieżkami Hana Solo, niż Luke'a Skywalkera. Wspólnie ze swoim kompanem, droidem o imieniu Zeeo, wykonuje kolejne zlecenia. Ich realizacja odkryje przed Wami nieznane dotąd wątki fabularne.

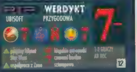
PSP wydawało się doskonałą platformą do zrobienia gry TPP. Jednak poprzeczka na tej konsolce ustawiona jest wysoko, a tytuł wyglądający jak produkcja na PS2 sprzed 5 lat raczej tutaj nie zarządzi. Rzeczywiście, oprawę Lethal Alliance można określić w wersji na PSP jedynie jako niezłą - nieduże lokacje, spadki framerate'u i średnie tekstury. Ale całość okazuje się znacznie bardziej ciekawa, kiedy zobaczymy, co potrafi Rianna. Ale-nowa laseczka, chociaż nie jest Jedi, ma coś na kształt energetycznego miecza, który na bliski dystans skutecznie przerobi kosmiczną szumowinę na proszek. Drugim fajnym patentem jest robocik Zeeo - dzięki niemu Twi'lek może "odstawiać" Maxa Payne'a, wykonując efektowne skoki w slow motion z jednoczesną opcją strzelania z blasterów. Standard, ale cieszy. Zeeo przyda się również - niczym R2D2 - do otwierania zamkniętych drzwi, a także podróżowania po ścianach (magnes) oraz wykonywania ekwilibrystycznych skoków. Ten ostatni motyw wyraźnie przywodzi na myśl Sands of Time - tak, Ubisoft Montreal jednak pamięta o swoich korzeniach. Reszta gry to standardowy TPP - biegamy, naciskamy kolorowe guziczki i zbieramy amunicję.

Łyżką miodu dla grywalności jest pomysł na kooperację Rianny z Zeeo, co daje dostęp do kilku dodatkowych technik i ataków. W wersji na DS-a wykorzystano z powodzeniem ekran dotykowy, umożliwiając lepszą orientację w przestrzeni (tzw. free look).



Galaktyka pozwala wzbogacić się jedynie śmiałkom - na takowych w wersji PSP czeka dwuosobowy tryb (Ad Hoc), który opiera się na walce i zbieraniu łupów "wypadających" z wrogów. Za kasę możemy sobie kupować upgrade'y. Generalnie - żadna podnieta. Wersja DS wprowadza miodny tryb multiplayer dla 4 graczy oraz kilka dodatkowych trybów rozgrywki, które zdecydowanie pozostawiają w tyle deathmatch z wersji PSP.

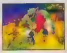
Recenzja dobiega końca, a niektórzy z Was mogą zadać pytanie: skąd takie oceny? Lethal Alliance to na pewno nie poziom Shadow of the Empire, ale - nie oszukujmy się - to nadal "Gwiezdne wojny". Wystarczy usłyszeć tę legendarną muzykę i od razu wracają wspomnienia. To po prostu awanturnicza przygoda z rozwalaniem Stormtrooperów w tle - nie sposób odmówić jej klimatu. Sporym zaskoczeniem okazała się dla nas wersja DS, racząca nas płynnym engine'em i dużą ilością detali - deweloper wyraźnie starał się, by wykorzystać jak najlepiej możliwości konsolki Nintendo. Nowa gra to miły powiew świeżości w temacie ze względu na ciekawe zagadki i pomysłowo zaprojektowane levele - czasem warto odłożyć na bok wysłużony miecz świetlny i przypomnieć sobie, że "Gwiezdne wojny" to coś więcej, niż tylko charkoczący dźwięk oddychającego przez maskę Vadera! ☐ {mazzi & dżujo}



piguła DS

▶ Na PSP powstaje port Final Fantasy Tactics, tymczasem z myślą o DS tworzona jest kontynuacja Final Fantasy Tactics Advance, wydanej na GBA parę lat temu. Żadne szczegóły nie są znane, wiadomo jedynie, że będzie to zupełnie nowa gra. [kilu]

▶ Square Enix ujawniło nowe informacje na temat Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates. Gra nie zostanie zubożona względem wersji na GC. Otoczenie będzie trójwymiarowe, a w walkach nacisk położony zostanie na akcję. Bardziej zręcznościowy charakter będzie też miała normalna rozgrywka, o czym świadczy dodanie możliwości skakania. Zniknie Crystal Cage - przedmiot, który na GC nosić musiała non stop jedna z postaci. Choć nie zabraknie oczywiście multiplayera (cooperative dla 4 graczy), FF CC posiadać ma dopracowany tryb dla jednego gracza z epicką, pełną zabawnych i wzruszających momentów fabułą, której motywem przewodnim ma być miłość między bratem a siostrą (postacie podczas gry będą dorastać). Kiedy zagramy? Nie wcześniej niż przed Gwiazdką 2007. [kilu]



▶ Square Enix to nie tylko Final Fantasy. Firma postanowiła przenieść na DS kolejną wielką serię - Dragon Quest! Dziewiąta część sagi, na DS nosząca podtytuł Protectors of the Sky, będzie bardziej zręcznościowym RPG z trójwymiarową grafiką, przeciwnikami widocznymi z daleka (bez losowych walk) i potyczkami rozgrywającymi się w czasie rzeczywistym (mashowanie przycisków zamiast wybierania poleceń w menu). W prace zaangażowały się wszystkie związane z serią postacie, w tym ojciec serii Yuji Horii oraz Akira Toriyama (znany dzięki komiksom "Dragon Ball" i "Dr. Slump"), odpowiedzialny za wizerunki postaci i przeciwników. Fabuła ma mieć bezpośredni związek z pozostałymi częściami serii (nie będzie to więc spin-off). Podobnie jak FF: Crystal Chronicles, gra oferować będzie tryb cooperative dla 4 graczy. Prace nad nowym DQ trwają od roku i potrwają jeszcze raz tyle. Premiera wersji anglojęzycznej - 2008. [kilu]

▶ Znane są kolejne detale na temat przygotowywanego na DS Final Fantasy XII: Revenant Wings. W odróżnieniu od pozostałych RPG od Square Enix, nowy FF będzie posiadał dwuwymiarową grafikę, a także system walki przywodzący na myśl strategię czasu rzeczywistego. Postacie z naszej drużyny będą automatycznie atakowały przeciwników, choć oczywiście będzie im można wydawać komendy.
Data premiery gry nie jest znana. [kilu]

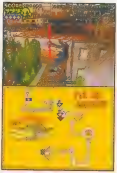
▶ Line Rider ma być drugim po Alien Hominid komercyjnym produktem, którego pierwowzór dostępny był w Sieci za darmo w działającej w przeglądarkach internetowych wersji flash.
Dzieło grupy inXile ciężko jednak nazwać grą - jest to prosty program, pozwalający na rysowanie .. linii, po której następnie śmiga szalony saneczkarz. Brzmi to mało atrakcyjnie, lecz Line Rider ma w tej chwili rzeszę wyznawców, tworzących w swoich przeglądarkach małe dzieła sztuki. Gra ma się ukazać w drugim kwartale na DS i Wii. Pierwowzór znajdziecie pod adresem www.official-linerider.com. [kilu]

▶ Najnowsza wersja oprogramowania dla odtwarzaczy iPod pozwala na instalowanie prostych gier, ściąganych odpłatnie z serwisu iTunes. Zdaniem analityków prawdopodobne jest, że Apple zamierza w przyszłości bardziej poważnie podejść do rynku elektronicznej rozrywki. Na przeszkodzie stoi konserwatywna polityka firmy, która musiałaby pozwolić innym firmom na czerpanie profitów z tworzonych na iPoda gier. Póki co posiadacze PSP i DS mogą spać spokojnie - póki co gry z iPodów (m.in Zuma, Tetris i Mahjongg) mogą konkurować w najlepszym razie z produkcjami na komórki. [kilu]

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

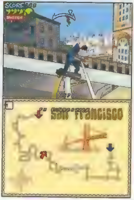
Z serią Tony Hawk's Pro Skater [illegible] sam [illegible] Z [illegible] samego [illegible] jak [illegible] pewnie [illegible] nie zawsze [illegible] W efekcie [illegible]

W Tonym Hawku najfajniejsza jest swoboda. Można do woli jeździć po rozległych planszach, wykonując te zadania, które w danej chwili najbardziej nam odpowiadają. Już poprzednia część w pewien sposób zerwała z tradycją, oferując tryb fabularny, w którym konsola sama podsuwała kolejne questy. Tym razem autorzy posunęli się dalej - otwarte, duże lokacje zastąpiono długimi zjazdami, które co prawda również pełne są ramp, barierek do grindowania i half pipe'ów umieszczonych 50 m nad ziemią, za to ze względu na nachylenie terenu beztroska eksploracja nie jest możliwa. Zasady nie zmieniły się, wzrosło jedynie znacznie tempo. Wciąż do zaliczenia są zadania polegające na zdobyciu odpowiedniej liczby punktów, wykonania rekordowego combo, zebraniu rozrzuconych po planszy znaczków czy wskoczenia w trudno dostępne miejsce. Dodatkowo w głównym trybie rywalizujemy z trójką oponentów, starając się najszybciej dojechać do mety, zdobyć największą liczbę punktów albo popisać się najlepszym stylem. Wolę jednak bardziej tradycyjne zadania. Tony nie sprawdza się dobrze jako wyścigi.



Gra jest stosunkowo prosta. Dla nowicjuszy to z pewnością zaleta, za to weterani szybko zaliczą nawet najtrudniejsze zadania. Krokiem wstecz jest usunięcie revertów - triki automatycznie łączą się w combosy, pod warunkiem, że wykonujemy je w małych odstępach czasu [illegible] gdy w pobliżu nie ma żadnej rampy czy barierki [illegible] Przy takim tempie reverty groziłyby połamaniem palców. Nie ustrzeżono się niestety niedopatrzeń. W jednym z typów zadań podczas wykonywania triku czas mocno zwalnia, a kamera zatrzymuje się przy rampie. Kontrolowanie majaczącej w oddali postaci przypomina ciuciubabkę. Na szczęście zadań tych jest raptem kilka.

THDJ jest grą krótką - dobry Gracz zaliczy oba główne tryby w parę godzin. Zadań i tras jest zdecydowanie za mało, choć te ostatnie są przynajmniej zróżnicowane - jest nawet tor w górach (śmigamy na swowboardzie!) oraz lokacja, w której jeździmy na mountainboardzie (nisko zawieszona deska z dużymi kółkami). Jednak samodzielna zabawa nie daje takiej frajdy jak w poprzednich częściach i dopiero w multi gra rozwija skrzydła. Możliwa jest zabawa w trybie lokalnym albo online, z osobami z listy przyjaciół (dostępny jest wówczas czat głosowy) albo losowo wybranymi przez serwer. Dopiero tutaj umiejętność wykręcenia combo za kilka milionów punktów naprawdę się przydaje. Fajnym dodatkiem jest możliwość stworzenia niemal od podstaw własnej postaci. Można nawet przerabiać decki i ciuchy w wygodnym edytorze. Szkoda, że nie ma możliwości ściągania nowych zadań (na serwerze co jakiś czas pojawia się nowy bonusowy quest, ale to tylko ciekawostka).



Gra korzysta z tego samego cel-shadingowego silnika co American Sk8land. Animacja jest płynna, na ekranie wyświetlane są wszystkie niezbędne informacje, w tle przygrywa punkowa (dość mało zróżnicowana) muzyka. Co prawda gra dwa razy mi się zawiesiła, ale pewnie po prostu miałem pecha.
Próba połączenia Tony'ego z SSX wypadła całkiem nieźle. Szkoda tylko, że gra nie jest dłuzsza. Jej ogromnym atutem jest natomiast multiplayer. ☐ [kilu]

NINTENDO DS **WERDYKT**
ACTIVISION ZRĘCZNOŚCIOWA
7 7 8
7+
▲ multiplayer, tempo, grywalność
▼ otwarte lokacje są lepsze
4 GRACZY (MULTI), ONLINE

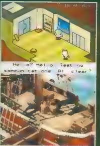
CONTACT

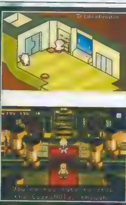
Porównywanie klasycznych i współczesnych gier jest od zawsze tematem debat zarówno pomiędzy miłośnikami nowoczesnej oprawy A/V, jak i osobami, które pasjonuje oldskulowa umowność. Atlus dokonało niezwykłego eksperymentu i połączyło ze sobą te dwa na pozór wykluczające się światy. W efekcie otrzymaliśmy zadziwiającą hybrydę, która w równych proporcjach czerpie zarówno z przeszłości, jak i teraźniejszości - postmodernistyczny Contact jest w końcu dzieckiem teamu odpowiedzialnego za zakręconą grę Killer 7!

Zaskakujące jest, jak wiele Contact ma wspólnego z jedną z najbardziej cenionych gier RPG na konsole - słynnym Earthbound na SNES-a. Osoby mające z nią styczność od razu poznają ten banalny, ale piękny w swojej prostocie styl grafiki. Bohaterowie - sędziwy profesor (żywcem wręcz wyciągnięty z wczesnej generacji gier na NES-a) oraz chłopak o imieniu Terry - pochodzą z dwóch różnych światów, które w niewyjaśniony sposób się ze sobą stykają. Zupełnie jakbyśmy grali w dwie różne gry (na dwóch ekranikach mamy równoczesny podgląd na oldskulowy-izometryczny oraz „nowoczesny" świat). Sukces w grze zależy od interakcji pomiędzy dwoma postaciami. Co ciekawe, nie wcielamy się bezpośrednio w żadną z postaci, a jedynie wydajemy im określone komendy. Gracz został w grze postawiony w roli istoty wyższej, obserwatora, który patrzy „z góry" na przebieg akcji, pomagając bohaterom w ich misji. Podkreśla to początkowa sekwencja gry, gdy profesor zwraca się bezpośrednio do Gracza, osoby po drugiej stronie ekranu. Oprawa muzyczna odzwierciedla klimat gry, prezentując zarówno wpadające w ucho melodie, jak i stylizowane na NES-ową modłę oldskulowe „brzdękolenia" w tle.

Równie unikalnie prezentuje się zabawa w tworzenie własnej postaci. Bohater w trakcie gry zdobywa różne ubrania, dające dostęp do specjalnych zdolności - np. strój kucharza pozwala korzystać z kuchni i smażyć tam zdobyte z ubitych zwierząt mięso czy mieszać ze sobą różne zioła. Co powiecie na 30 różnych statystyk, pozwalających na swobodne kreowanie odpowiadających Waszym gustom postaci? Obok tego Atlus wprowadził szereg innych ciekawych konceptów, jak choćby ograniczenie spożywania zwiększających energię przedmiotów pojemnością żołądka bohatera, możliwość opiekowania się wirtualnym zwierzątkiem, czy korzystanie z mających określone działanie kart kolekcjonerskich.

Sterowanie jest dziecinnie proste, gdyż gra prawie całkowicie korzysta ze stylusa i ekranu dotykowego. Niestety, ta prostota ma również mniej korzystne oblicze, co widać choćby podczas walk. Właściwie Gracz jest z nich wyłączony, więc zapomnijcie o strategii i erpegowym kombinowaniu. Terry wymachuje mieczem, zaś nasza rola ograniczona jest do możliwości rozpoczęcia i zakończenia pojedynku. Mało satysfakcjonująca ewentualność dla każdego weterana serii Final Fantasy, przyzwyczajonego do rozbudowanych potyczek.

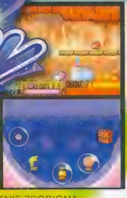




Contact to prawdziwy cukiereczek, który zasmakuje osobom szukającym powiewu świeżości w skostniałym świecie gier wideo. Do genialności sporo temu tytułowi brakuje, niemniej jednak posiada kilka niepodważalnych atutów: zagadkową fabułę oraz całą masą niespodzianek przygotowanych przez lubiącego eksperymenty developera. Ja spróbowałem i nie żałuję 20 godzin dobrej zabawy, chociaż oczekiwałem dużo więcej niż otrzymałem. ☐ [Maz]

NINTENDO DS **WERDYKT**
ATLUS PRZYGODOWA
8 7 7
7+
▲ oprawa graficzna
▼ [illegible] systemu walk
GRACZ

Kirby Mouse Attack

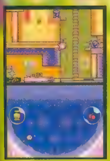


W poprzedniej [illegible] Kirby'm (Power Paintbrush), developer zdecydował się na zastosowanie nowatorskiego sterowania, wykorzystującego wyłącznie dotykowy ekran. Choć efekt był bardzo dobry (w odróżnieniu od Yoshi Touch & Go gry nie sposób uznać za "demo techniczne" DS-a), tym razem autorzy zrezygnowali z innowacyjnych

NOWY KIRBY TO ZABAWNA, SWIETNIE ZROBIONA PLATFORMÓWKA. CO PRAWDA GRA NIE JEST ANI NOWATORSKA, ANI TAK ROZBUDOWANA. IDEALNA DLA NIECO MŁODSZYCH GRACZY.

rozwiązań na rzecz sprawdzonego, by nie powiedzieć oklepanego schematu. Mimo kilku wykorzystujących stylus nowości gra mogłaby spokojnie wyjść na GBA. Najbardziej rzucająca się w oczy (choć wciąż tylko kosmetyczna) zmiana to możliwość gromadzenia kilku przedmiotów naraz. Jak wiecie, różowy bohater jest praktycznie bezbronny, dopóki nie pochłonie (dosłownie) jakiegoś przeciwnika. Możliwe jest wówczas przejęcie jego zdolności (np. plucie ogniem, strzelanie promieniami lasera, wymachiwanie mieczem, młotem, gwiazdkami shuriken, zamrażanie, podpalanie czy (zgodnie z niedawną modą) wykonywanie kopa z półobrotu. Do tej pory zdolność można było przybrać jedynie od razu po pochłonięciu oponenta, tym razem gromadzone są one w żołądku bohatera i możemy je przywołać w dowolnej chwili (rezygnując z aktualnie przybranej formy). Możliwe jest nawet ich mieszanie, np. łącząc miecz z kulą ognia otrzymujemy... nie trudno zgadnąć co. Każda z nowych form oferuje przynajmniej kilka rodzajów ataku, przy czym najciekawsze zwykle nie są dostępne od początku.

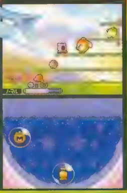
Kirby nigdy nie był szczególnie wymagającą grą. Teraz, dzięki możliwości gromadzenia umiejętności, stał się jeszcze prostszy. Biegnąc do przodu możemy odkryć większość plansz w 2-3 godziny. Jednak by naprawdę ukończyć grę, należy zbierać ukryte na każdym z leveli skrzynki (i przeznaczyć na to kilkukrotnie większą ilość czasu). Często potrzebne są do tego konkretne umiejętności, niekoniecznie dostępne na danej planszy. Na ratunek przychodzi żołądek bohatera - od Gracza wymagana jest jedynie dobra orientacja i pamięć. Walki z bossami to również znany schemat, odrobinę świeżości zapewnia jedynie pewna zmutowana mysz pojawiająca się pod koniec niektórych plansz [illegible] zwędzenia skrzyn[illegible] znaleźliśmy. Poza tym gra zawiera masę bonusowego stuffu - możemy zbierać gwiazdki, serduszka, figurki, odkrywać artwork, muzyczki, nowe kolory bohatera i inne, równie (nie)przydatne rzeczy.



Mówiąc, że gra mogłaby wyjść na GBA, miałem na myśli także oprawę. Pewnie jest kolorowo, bajkowo, plansze są świetnie wykonane (choć z reguły mało rozbudowane i liniowe), a postacie mimo małych rozmiarów prezentują się doskonale, ale do tego wszystkiego nie jest potrzebny wydajny procek. To samo da się powiedzieć o muzyce. Mimo to jest świetnie.

Nowy Kirby to zabawna, świetnie zrobiona platformówka, idealna dla nieco młodszych Graczy. Co prawda gra nie jest ani nowatorska, ani tak rozbudowana, jak choćby Kirby & The Amazing Mirror (GBA), ale... kto powiedział, że musi taka być? ☐ [kilu]

PS. Data premiery w Europie nie jest póki co znana. Niewykluczone też, że zmieni się podtytuł.



NINTENDO DS **WERDYKT**
NINTENDO PLATFORMOWA
8 7 7
7+
▲ sporo przeróżnych form
▼ prosta, znany schemat
1-4 GRACZY (DOW[illegible])

pigułka PSP

▶ Developer Totally Games znany głównie dzięki pecetowej serii Star Wars: X-Wing, przygotowuje na PSP action RPG o nazwie Alien Syndrome. Najprościej mówiąc będzie to futurystyczna, trójwymiarowa (choć z akcją przedstawioną z góry) odmiana Diablo, z setkami przeciwników, dziesiątkami broni i przedmiotów i rozbudowanym systemem rozwoju postaci. Mocną stroną AS ma być tryb multiplayer (4 graczy). Grę wyda Sega w połowie 2007. Co ciekawe, powstaje też wersja na Wii. [kilu]

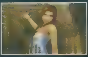
▶ PSP dostanie remake doskonałej turówki z PSone - Final Fantasy Tactics. Gra w Japonii nosić będzie podtytuł Shishi Sensou, pojawią się w niej nowe typy postaci i cel-shadingowe wstawki filmowe. Innych zmian zapewne nie będzie, nie wiadomo też, kiedy gra ukaże się w Japonii i czy opuści jej granice. [kilu]

▶ W amerykańskich kinach w połowie grudnia premierę miał remake filmu "Rocky Balboa". Z tej okazji Ubisoft przygotował grę pod tym samym tytułem. Nie pisałbym o tym, ale poprzednia, wydana kilka lat temu wersja gry była bardzo dobra, więc może tym razem będzie podobnie. [kilu]

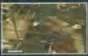
▶ Sony nawiązało współpracę z popularnym sklepem internetowym Amazon. Zająć ma się on cyfrową dystrybucją filmów na PSP. Użytkownicy za opłatą ściągać będą pliki z filmami na PC, skąd będzie go można przenieść na handhelda. Usługa ma ruszyć na początku roku. Nie wiadomo, czy będzie ona dostępna dla Europejczyków. [kilu]

▶ Amerykański oddział Sony przygotował dla Graczy prezent w postaci darmowego poradnika do Loco Roco. Znajdziecie go pod adresem http://tinyurl.com/yx9wy9, o ile Sony nie usunęło go jeszcze ze swojej strony. Co jeszcze? W jednym z wywiadów przedstawiciele firmy dali do zrozumienia, że trwają prace nad kontynuacją tej niezwykłej gry! [kilu]

▶ Przygotowywany m.in. na PS2 Burnout: Dominator ukaże się także na PSP. Pracuje nad nim EA, premiera ma się odbyć w pierwszej połowie roku. [kilu]

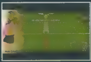


▶ Na dowód, że prace nad Final Fantasy VII: Crisis Core faktycznie trwają, Famitsu zamieściło obszerny materiał na temat gry. Co prawda świeżych informacji wciąż jak na lekarstwo, za to zobaczyć możemy m.in. taki oto obrazek Aeris. Prawda, że ładny? [kilu]



▶ Na oficjalnej stronie Killzone Liberation (http://www.killzone.com) pojawiło się demo gry. Zawiera ono jedną misję w trybie single player oraz jedną mapę dla multiplayera. Demo wymaga firmware'u w wersji 2.02. [kilu]

▶ Eidos potwierdził wydanie na PSP gry Tomb Raider: Anniversary, czyli remake'u pierwszej części przygód słynnej pani archeolog. Gra korzystać ma z silnika Tomb Raider: Legend, sama rozgrywka pozostanie (na szczęście?) niezmieniona. Data premiery nie jest znana. [kilu]



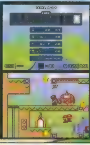
▶ Seks i gry wideo - temat wyjątkowo oklepany. Chyba jednak da się na nim zarobić, skoro Conspiracy Entertainment przygotowuje na PSP symulator golfa Pocket Pool, w którym bonusem będą zdjęcia roznegliżowanych modelek. I to nie byle jakie, bo stworzone przez znanego fotografa J. Stephena Hicksa. Gra zawierać będzie 100 fotek oraz 20 filmików.

▶ Jeszcze w tym miesiącu w USA ukaże się Legend of Heroes III: Song of the Ocean, czyli trzecia część klasycznego japońskiego RPG, znanego w KKW jako Gagharv Trilogy. Wciąż niestety nie wiadomo, czy seria zawita do Europy. [kilu]

MARIO VS. DONKEY KONG 2
MARCH OF THE MINIS

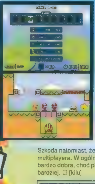
March of the Minis jest kontynuacją [illegible] bardzo oryginalnej gry z GBA. Zasadnicza różnica polega na tym, że tam sterowaliśmy bezpośrednio hydraulikiem, tymczasem tutaj rolę głównego bohatera przejął stylus. Zadanie polega na doprowadzeniu do celu kilku miniaturowych, mechanicznych wersji Mario.

Rozgrywka przywodzi na myśl Lemmingi, tyle że tam trudność polegała na przydzielaniu lemingom odpowiedniego zadania, tutaj natomiast ilość czynności, które wykonywać mogą robociki, jest niewielka, a nacisk położono na eksplorację. Poza standardowymi elementami typu rury, wyrzutnie, windy czy taśmociągi w każdym ze światów znajdują się elementy charakterystyczne dla danej lokacji, np. magnetyczne ściany, po których można chodzić, pompy napełniające część lokacji wodą czy drążki, które po rozkręceniu stylusem wyrzucają Mariosy w powietrze. Łącznie kilkadziesiąt różnych mechanizmów, niewiele mniej niż samych leveli. Większość urządzeń obsługujemy stylusem, jedynie przełączniki działają dopiero wtedy, gdy wskoczy na nie robocik.



Trudność polega na tym, że aby osiągnąć dobry wynik, należy jednocześnie nadzorować kilku mechanicznych Mario. Nikt ich nie nauczył, że skok z dużej wysokości, wpadnięcie do wody, wejście pod prasę czy bliskie spotkanie z wielkim, nakręcanym Donkey Kongiem skończy się dla nich tragicznie. Oczywiście można (zazwyczaj) zająć się nimi po kolei, ale wówczas nie ma mowy o wysokiej ocenie. Za to jednoczesne pilnowanie kilku robotów wymaga dobrej podzielności uwagi - jeden przełącznik zwykle otwiera i zamyka kilka przejść, przy odrobinie nieuwagi można w ten sposób wpuścić Mariosa nie tam gdzie trzeba i narobić sporo zamieszania.

Plansze nie są szczególnie skomplikowane, a zagadek logicznych w zasadzie nie ma, jest za to kombinowanie jak zebrać wszystkie „znajdźki" i dojść do celu w jak najkrótszym czasie (najlepiej wszystkimi robocikami jednocześnie). Ograniczeniem, które wpływa na jakość zabawy, jest niewielka rozdzielczość ekranu DS-a. Aby elementy, w które celujemy stylusem, były odpowiednio duże i czytelne, zdecydowano się na rozciągnięcie plansz do rozmiarów 3-4 ekranów. By wszystko ogarnąć, musimy nieustannie przesuwać wyświetlany obszar, czy to przyciskami, czy za pomocą strzałek na ekranie. Nie jest to zbyt wygodne, dodatkowym dużym utrudnieniem jest brak mapy (a przecież spokojnie zmieściłaby się ona na górnym ekranie). Nieco lepiej mógłby też działać mechanizm wydawania komend (idź/stój/skocz) postaciom.



Gra oferuje wygodny i rozbudowany edytor plansz. Możliwe jest udostępnianie swoich tworów Graczom z całego świata, a także ściąganie tych udostępnionych przez Nintendo. W pamięci mieszczą się 24 mapy, co jest niezłym wynikiem. Szkoda natomiast, że zabrakło klasycznego multiplayera. W ogólnym rozrachunku gra jest bardzo dobra, choć pierwowzór podobał mi się bardziej. ☐ [kilu]

NINTENDO DS **WERDYKT**
NINTENDO LOGICZNA
7 7 7
7
GRACZ ONLINE

MORTAL KOMBAT
UNCHAINED

Uniwersum Mortal Kombat jest w dalszym ciągu popularne, a rozgłos zawdzięcza głównie dużej dawce brutalności, która swego czasu była tematem wielu dyskusji. I choć dziś seria nie robi już większego wrażenia, to jednak jej rozgłos niesie się echem, zapewniając jej klientów nawet po 10 latach. Najnowszy Unchained to w zasadzie port MK: Deception, który w 2004 zagościł na konsolach stacjonarnych. Zaskoczeni? Mnie też wydawało się, że bardziej logiczne byłoby przeniesienie najnowszego Armageddon albo bardzo dobrego Shaolin Monks. Czemu zatem Midway zdecydowało się na stare i w sumie dosyć przeciętne Deception?

28
SHOTOKAN

Pierwsze, co irytuje w porównaniu z dużym bratem, to dłuższe loadingi (oczekiwanie na kolejną walkę prowadzi do szewskiej pasji). Zlikwidowano online w trybie multi, w zamian oferując pojedynki z kumplem (WiFi) oraz 30 grywalnych zawodników dostępnych od samego początku (m.in. Ermac, Jax, Blaze czy ekskluzywni bossowie z wersji na GaCka - Goro i Shao Kahn). Oprócz klasycznej bitki 1 na 1, będącej motorem napędowym produkcji, dostępne są znane już mini-gry: układanka wzorowana na Super Puzzle Fighter II Turbo (Puzzle Kombat) oraz odmiana szachów przypominająca do złudzenia starusieńkie Archon (Kombat Chess). 2 lata temu stanowiły one atrakcję, dziś już nie bardzo. Ponadto nie poskąpiono także cmentarzyska z ukrytymi sekretami oraz fabularnej „łażanki-nawalanki" zwanej Konquest. Ta druga legitymuje się kompletnie niedopracowanym voice-actingiem (często dochodzi do absurdalnych sytuacji, gdy osoba minięta jakiś czas temu dopiero zaczyna do Ciebie przemawiać), frustrującymi tutorialami, no i wspomnianym wcześniej czasem ładowania dochodzącym do 20 sekund. Żenujące. W Unchained znalazł się także jeden pozornie nowy tryb - Endurance Mode. Jest to swego rodzaju odmiana survivalu, czyli strumień niekończących się przeciwników, którym należy stawiać czoła. Warto także wspomnieć o sterowaniu - PSP-kowy krzyżak tradycyjnie w temacie mordobić nie staje na wysokości zadania. Niektóre sekwencje i kombinacje przy braku odpowiedniej nakładki niezwykle ciężko wykonać.

Wizualnie MKU prezentuje nieco uboższy poziom niż w wersji na Czarnulę - detale zostały odpowiednio zredukowane. Na szczęście nie wpływa to na doznania płynące z gry, zwłaszcza że została zachowana płynność animacji. Nie można mieć także zastrzeżeń do muzyki i efektów dźwiękowych. Gra, mając u swojego boku konkurencję w postaci Tekken: Dark Ressurection, nie ma szans wyjść obronną ręką. Ba, ciężko mi ją nawet polecić wiernym wyznawcom smoczego znaku, bo reszcie Graczy szczerze odradzam zakupu. ☐ [M@rik]

WERDYKT
MIDWAY BIJATYKA
7 6 7 5
6-
▲ płynne animacje
▼ port MK z 2004 r.
▼ loadingi
1-2 GRACZY
18

CN CARTOON NETWORK
RACING

Pokolenie urodzone w połowie lat 80. przeżywało swoją świadomą młodość w okresie wielkich przemian w naszym kraju, które nie ominęły także i telewizji. I tak, gdy nasi politycy uczyli się na nowo demokracji, w telewizji pojawił się kanał, na którego oglądaniu marnowałem wspólnie z rówieśnikami wiele godzin - Cartoon Network. „Two stupid dogs" czy też „Johnny Bravo" to kawał wspomnień dla każdego wychowanego w tamtym okresie. I w dużej mierze dla tych żyjących wspomnieniami powstała ścigałka przypominająca choćby Mario Kart. Szkoda tylko, że ekipa Eutechnyx podeszła do gry iście wyrobniczo i stworzyła maksymalnego przeciętniaka. W menu witają nas sztampowe tryby, mistrzostwa i wyścigi z czasem. Główna część gry to właśnie turnieje.

STAR TREK
TACTICAL ASSAULT

Star Trek ma już ponad 40 lat na karku, ale nadal nieźle się trzyma. Przynajmniej w teorii, bo już dawno temu przegrał walkę "na popularność" ze Star Wars. Niezależnie od tego wszyscy Trekkies mogą założyć swoje gustowne "piżamy" - właśnie wylądował Star Trek Tactical Assault. Nastawić PSP na ogłuszanie

W kosmosie nie dzieje się zbyt dobrze. Klingoni i Romulanie biją się po łbach, a Federacja musi robić za policjanta. Tylko Gracz, jako kapitan statku, może uratować sytuację. Wskakujemy więc do naszego krążownika (gustowna animacja z kapitańskim mostkiem) i jazda na granice wszechświata. Tactical Assault rzeczywiście ma mandat na używanie słowa "taktyczny" - to strzelanka, w której musimy umiejętnie dysponować energią naszego statku (tarcze, działa, torpedy), systematycznie eliminując przeciwników i unikając gadżetów pokroju asteroid. Po misji otrzymujemy różne upgrade'y i możemy dobierać członków załogi, z których każdy posiada inne umiejętności. Chociaż statkiem steruje się niczym XVI-wieczną łajbą (nawrót chwilę trwa), to takie podejście do tematu naprawdę nieźle się sprawdza, dodając realizmu walkom w przestrzeni. Po obskoczeniu obu kampanii (druga kampania to Klingoni, ale najpierw trzeba zaliczyć Federację) można rozkoszować się zabawą do czterech osób w trzech różnych trybach multiplayer

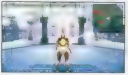
Grafika jest średnia, ze sferą audio jest już trochę lepiej. Brakuje mi tylko pompy. No właśnie w grze nie uświadczymy ani jednej postaci z telewizji czy kina, a "Łysy" albo Kirk mogliby tu zarządzić. W sumie spodziewałem się czegoś gorszego, tymczasem Tactical Assault jest niezłą propozycją nie tylko dla fanów, ale i dla ludzi, którzy chcą trochę pomyśleć (stąd i mocne "6 warpów"). Dobra, Scotty - teleportuj mnie do innej recenzji! ☐ [dżujo]

PS. Gra wyszła także na DS-a - większych różnic między obiema wersjami nie ma.

PSP WERDYKT
BETHESDA STRZELANINA/STRATEGICZNA
5 7 6
6
długa kampania i klimacik serialu
gigantyczny schemat i brak rozmachu
1-4 GRACZY AD HOC
12+

RENGOKU II
THE STAIRWAY TO HEAVEN

Pierwsza część Rengoku mogła umknąć Waszej uwadze i w sumie nic w tym dziwnego, bowiem programiści zadbali o to, by umknęła - była to przeciętna i raczej bezbarwna produkcja. "Dwójka" również umyka, ale robi to już nie tak umiejętnie,



jako że developer popieścił elementy, które w pierwowzorze nie zagrały. Wyobraź sobie labirynt podobnych do siebie komnat wykonanych w industrialnym stylu, pojawiające się w każdej z nich roboty i naszego bohatera - niby-to-androida z w pełni kustomizowalną budową. Każdy z czterech przycisków z prawej strony PSP odpowiada za cios - lewą i prawą ręką, głową oraz korpusem (taki trochę "strzał z d*py"). Pokonując kolejnych przeciwników zdobywamy różne typy broni, które możemy wyekwipować - miecze, maczety, kusze, pistolety, karabiny i wiele, wiele innych. Rewolwer wystający z głowy i szabla zamiast dłoni? O to właśnie tu chodzi. Dodatkowo przy wizytach w terminalu (save point) możemy podnieść statystyki naszego cybernetycznego kolegi inwestując w odporność określonej części ciała, ale i ilość elementów, które możemy na nią założyć. Walka nie jest jakoś specjalnie skomplikowana - niezła animacja ciosów i fajne efekty określonych typów broni to plus, ale już pewien chaos i problemy z oceną sytuacji ("to on mnie zdzielił, czy ja jego?") odbierają nieco radości z gry. Swoją rolę odgrywa tu kamera, szczególnie irytująca w trakcie walk z bossami

Rengoku II jest od początku do końca grą przewidywalną, bo każde kolejne piętro wygląda podobnie, komnat nie sposób od siebie odróżnić, a pokręcona fabuła średnio wprowadza w klimat. Podobnie jest z muzyką, ale to już kwestia gustu - poschizowana elektronika części z Was może się spodobać

(motyw tytułowy rządzi zdecydowanie). W tej produkcji był potencjał, ale developerzy nie okiełznali go do końca. Tylko nie jestem w stanie sprecyzować, czy zabrakło umiejętności, czy po prostu niektórzy członkowie teamu już dawno powinni wylądować w Monarze. ☐ [koso]

PSP WERDYKT
KONAMI BIJATYKA
7 6 6
6
kustomizacja bohatera
industrialny klimat
monotonia
nudny układ komnat
1-4 GRACZY AD HOC
12+

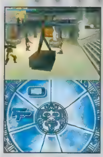
które są dostępne w liczbie 4, po 4 wyścigi w każdym. Po wygraniu wszystkich 4 mistrzostw otrzymujemy dostęp do... wyższego poziomu trudności. Co za bajer. Trasy są puste i nudne, w późniejszej fazie gry kompletnie nieczytelne - nie trudno wypaść z drogi. W trakcie wyścigu czekają na nas oklepane do bólu dopałki, poza tym każda z postaci (bohaterowie seriali - na początku kilku, do odkrycia kilkunastu kolejnych) ma swój specjalny specjał, aktywowany po napełnieniu odpowiedniego paska - i tak choćby Jam Łasica wrzuca automatycznego pilota, a jedna z Powerpuff Girls laserowe oczy przewracające oponentów. Cel-shadingowe postaci są poza tym nieco małe.

Animacja stara się być płynna, choć przy większych zadymach zdarzają się małe zwolnienia. Muzyka nawiązuje do wyglądu określonej trasy i najczęściej jest zremiksowanym motywem przewodnim danego serialu - po kilkunastu minutach dałem sobie z nią spokój. Nie wykorzystano w żaden ciekawy sposób dotykowego ekranu - wyświetlana jest na nim jedynie mapa z zaznaczonymi skrótami, co psuje radochę z odkrywania skrótów na własną rękę. Model jazdy jest, jak na wyścigi kartów przystało, uproszczony, jednak biję pokłony przed twórcami, bo tak drewnianego i mało grywalnego jeszcze chyba nie dane było nam widzieć (kolizje też spaprane)

Dla zatwardziałych fanów kreskówek spod znaku CN jest do zdobycia mnóstwo bonusów, w tym mini-gry, a nawet całe odcinki seriali. Szkoda tylko, że nuda w trakcie potyczek skutecznie zniechęca do wyduszenia z CNR ostatnich soków. Lepiej sobie włączyć „Krowę i kurczaka" w telewizji. ☐ [tap-chan]

NINTENDO DS WERDYKT
EUTECHNYX WYŚCIGI
6 6 5
6-
bonusy
nuda
brzydkie trasy
1-2 GRACZY
WI-FI

LARA CROFT TOMB RAIDER
LEGEND



Gdy Eidos zapowiedział port ostatniej części przygód Lary na DS, liczyłem na pierwszego pocketowego Tomb Raidera z prawdziwego zdarzenia. Screeny wyglądały smakowicie, podobnie jak późniejsze reklamy w TV. Zresztą nawet N-Gage spokojnie „ciągnął" pierwszego TR, więc jaki problem zrobić coś podobnego na DS?

Cóż, jak widać problem jest niemały, bowiem efekt daleki jest od doskonałości. TR Legend to platformówka 2,5D. W wielu miejscach można poruszać się w pewnym zakresie także w przód i w tył, ale zwykle nie da się w ten sposób nawet ominąć przeszkody. Lokacje są liniowe do bólu, a zagadki (typu „zepchnij skrzynię na przełącznik") dotyczą tylko danego fragmentu planszy, zresztą większość z nich to mocno uproszczone, „idiotoodporne" wersje zagadek z pierwowzoru gry. Najwyraźniej autorzy uznali, że Gracz będzie zachwycony widząc na DS „te same" elementy, co na wypasionym Xboxie 360. Oprawa jest nierówna (miejscami bardzo ładna, miejscami słabiutka). Efekt psuje wygląd i animacja Lary (dwuwymiarowy sprite!), poza tym czasem ciężko dostrzec jakiś ważny element (np. drążek). Nierówna jest też sama gra - zdarzają się bardzo fajne momenty, ale przez większość czasu wieje nudą. Do reszty kompletnie nie pasuje element „strzelankowy", polegający na waleniu w dotykowy ekran celem zabicia udającego groźnego przeciwnika zbitka pikseli

Na GBA wcale nie jest lepiej. Gra przywodzi mi na myśl platformówki z... NES-a. W zasadzie to taki uwspółcześniony Prince of Persia (zresztą o wersji na DS można powiedzieć to samo) z dużą ilością skakania po platformach, wiszenia na rękach, robienia salt na drążkach i huśtania się na linach. Plansze niczym nie zaskakują, a grafika jest słaba, czasem wręcz trudno odróżnić platformę od tła (kłaniają się dachy w Peru). 10 lat temu to byłby hit, dziś lepiej nie męczyć GBA takimi „tanimi" tworami. ☐ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT
HUMANSOFT PLATFORMOWA
6 5 5
5+
klon Prince of Persia
bardzo nierówna
1 GRACZ

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
HUMANSOFT PLATFORMOWA
4 4 5
4+
klon Prince of Persia
nudy
archaizm
1 GRACZ

TEST BOX

SPRAWDZAMY NAJNOWSZE KONSOLOWE GADŻETY I AKCESORIA

XBOX LIVE VISION CAMERA

PRODUCENT: MICROSOFT

Na pamiętnych targach E3 w 2005 roku Microsoft zapowiedział szeroką gamę akcesoriów, za sprawą których obcowanie z grami miało zostać przeniesione na zupełnie nowy, wyższy poziom W ofercie znalazła się wówczas także dedykowana 360-tce kamerka Xbox Live Vision, która właśnie trafiła w nasze ręce Jak zatem prezentują się jej możliwości i czy warto weń inwestować? Zapraszam do lektury.

Do wyboru mamy dwa zestawy - standardowy oraz Gold Kit. W pierwszym, poza samą kamerką, znajdziemy także standardowy headset oraz kody umożliwiające bezpłatne pobranie popularnej karcianki Uno (Xbox Live Arcade) i skorzystanie z darmowej, miesięcznej subskrypcji Xbox Live Gold. W skład droższego zestawu Gold wchodzi dodatkowo port oldschoolowego Robotron: 2084, roczna (zamiast miesięcznej) subskrypcja Xbox Live Gold oraz 200 MS-punktów na wacikı Microsoft uparcie twierdzi, że do obu zestawów dołącza także kolejną grę z XLA - TotemBall - lecz to tani „chłyt materkindody”, jest to bowiem całkowicie darmowa ogólnodostępna produkcja

Vision nie prezentuje się specjalnie okazale - widać, że to przeznaczony dla masowego odbiorcy produkt, jakością zbliżony do powszechnych kamerek internetowych (co samo w sobie nie jest niczym złym, bowiem przystępna cena i dostępność są niewątpliwie zaletami tego typu urządzeń). Na niewielkiej płaskiej podstawie osadzono ruchomą część z obiektywem (o regulowanym w płaszczyźnie poziomej i pionowej odchyleniu, wynoszącym mniej więcej 45 stopni), otoczonym doskonale nam znanym Pierścieniem Światła. Całość oczywiście zgodna z kolorystyką i dizajnem 360-tki, niezwykle poręczna, choć nieco zbyt lekka i z powodu braku solidnego mocowania (podstawka oklejona cieniutkim paskiem gumy antypoślizgowej) często „ściągana" w niepożądanym kierunku przez ciężki, długi (2,80 cm) kabel

Po podpięciu do portu USB konsoli (na czym kończą się wszelkie czynności instalacyjne·), kamerka radośnie mruga Pierścieniem Swiatła, z miejsca prezentując szczyptę swych możliwości - przechwytywany przez nią obraz automatycznie pojawia się na ekranie jako efektowne tło dashboardu Zanim jednak zaczniemy korzystać z pełni dobrodziejstw kamerki, należy dostosować parametry jej pracy do panujących w naszym pomieszczeniu warunków oświetleniowych Do wyboru mamy kilka ustawień dotyczących jasności tła i rodzaju oświetlenia niemniej polecam wrzucić opcję Auto (szczególnie w ciemnych lub niedoświetlonych pomieszczeniach), która samoczynnie dobierze właściwe parametry przechwytywania obrazu Ostatnim niezbędnymi czynnościami są wykadrowanie i ewentualne powiększenie obrazu oraz manualne ustawienie ostrości (fokus) O ile powiększenia (cyfrowego, a więc pogarszającego jakość obrazu) używać należy wyłącznie w ostateczności, o tyle właściwa regulacja ostrości nie tylko zapewnia najwyższą z możliwych jakość obrazu, lecz pozwala także na jego rozmycie i ukrycie np. rysów twarzy lub skupienie ostrości na drugim planie, czy też blisko umieszczonych obiektach

Większość posiadaczy kamerki pierwsze kroki skieruje zapewne ku opcji "Take Personal Picture", która umożliwia sfocenie własnej facjaty (tudzież innej części ciała czy przedmiotu;) i ozdobienie nią naszego profilu - wystarczy wykrzywić ryło do obiektywu, zarzucić jeden z dostępnych efektów specjalnych i już mamy niepowtarzalnego pikczera, którym możemy pochwalić się przed całą Friends Listą (i tylko przed nią - nikt poza ludźmi z listy naszego Gamer Picture'a nie zobaczy). Pojedyncze zdjęcia - o jakości zbliżonej do tej ze średniej klasy telefonów GSM (1,3 megapiksela) - dołączać możemy także do wiadomości tekstowych oraz głosowych, również dorzucając w razie potrzeby jakiś efekcik.

A skoro już o efektach i filtrach graficznych mowa, wróćmy na chwilę do pojawiającego się jako tło dashboardu obrazu, który prezentuje się wyjątkowo efektownie - przechwytywany przez kamerkę obraz jest w czasie rzeczywistym modyfikowany za pomocą jednego z trzech filtrów. Domyślny (Watery) to filtr „wodny", przypominający nieco znany m in. z Matrixa efekt „płynnego lustra", pozostałe dwa to wykrywający i rysujący wyłącznie krawędzie obiektów Edgy, oraz wzorowany na stadionowych wielkoformatowych wyświetlaczach Doty (obraz składający się z jaśniejszych i ciemniejszych punktów) Podobny, acz świetnie sprawdzający się na domowych imprezach ficzer aktywujemy wrzucając pełnoekranową wizualizację podczas odtwarzania dowolnego utworu muzycznego - ujrzymy wówczas znany z wielu teledysków świetlisty zarys ruszającej się przed kamerą (np. tańczącej) postaci

Najważniejszą funkcjonalnością kamerki jest oczywiście Video Chat, podczas którego zarówno siebie, jak i rozmówcę obserwujemy w sporych rozmiarów oknach. Jakość obrazu jest bardziej niż zadowalająca (maksymalna rozdzielczość kamerki to 640x480 przy 30 klatkach na sekundę), choć zależna od warunków oświetleniowych oraz przepustowości łącza - w przypadku problemów z którymi jakość (a w szczególności płynność) przekazu potrafi nieco ucierpieć. Do prowadzenia wideo-rozmów wystarczy łącze o przepustowości 512 kbps (czyli minimum niezbędne do bezproblemowego korzystania z Xbox Live), a w razie trudności z utrzymaniem płynności przekazu obraz widoczny będzie tylko u jednego z rozmówców (obaj wciąż będą się słyszeć). Na tej samej zasadzie możliwe są także „jednokierunkowe" wideo-rozmowy, podczas których obraz przesyła wyłącznie jeden z rozmówców (drugi nie musi w ogóle mieć kamerki). Podczas rozmowy możemy w dowolnej chwili wyłączyć przekaz wideo, nałożyć na obraz jeden z 6 efektownych filtrów graficznych oraz. . wywołać mniej lub bardziej subtelne wibracje pada rozmówcy (czyżby ukłon w stronę rozdzielonych par?;). Aktualnie do wideo-rozmowy zaprosić możemy wyłącznie jedną osobę i - w przeciwieństwie do rozmowy głosowej - nie możemy tego uczynić podczas gry lub oglądania filmu (sesja zostanie automatycznie przerwana). Niestety, by w pełni cieszyć się sieciowymi możliwościami Vision, musimy być subskrybentami Xbox Live Gold, tylko wówczas możemy bowiem inicjować wideo-rozmowy i załączać zdjęcia do wiadomości (jedne i drugie mogą jednak odbierać posiadacze darmowych kont)

Przyszłościowym i dopiero rozwijanym zastosowaniem Xbox Live Vision jest jej wykorzystanie w grach Na tę chwilę jedynie kilka tytułów z Xbox Live Arcade (Bankshot Billiards 2, Hardwood Backgammon, Hardwood Hearts, Hardwood Spades, dołączane do zestawu Uno oraz - w chwili gdy czytacie te słowa - także Texas Hold 'Em) posiada zaimplementowaną obsługę kamerek, która w ich przypadku ogranicza się do podstawienia przechwytywanego obrazu w miejsce Gamer Picture'ów Takie rozwiązanie sprawdza się zresztą doskonale w grach karcianych i logicznych, dostarczając masę zabawy i wyśmienicie integrując grupy znajomych (sesje w Uno „na cztery kamerki" do 5 nad ranem to już standard w pewnych kręgach;), ułatwiając czasem także nawiązanie nowych znajomości (również z płcią przeciwną, choć tę na XBL spotkać można zdecydowanie rzadziej). Liczyć się jednak trzeba z możliwością trafienia na tzw. treści ofensywne, przesyłane wbrew naszej woli (bądź za naszą zgodą czy wręcz namową, ale tu już wykraczamy poza ramy tematyczne PE, choć to w sumie też niezły „extrim";) - w sukurs wrażliwym Graczom, a przede wszystkim rodzicom najmłodszych pociech, przychodzą opcje prywatności oraz możliwość zablokowania przekazów od nieznajomych (lub wybranych osób)

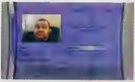
Poza tytułami z XLA powoli pojawiają się także „duże" produkcje umożliwiające „zaimportowanie" własnej twarzy do gry (aktualnie Rainbow Six Vegas oraz Wo Series of Poker), wykorzystujące w tym celu technolog Digimask - wystarczy pstryknąć za pomocą kamerki dwie foty (front oraz profil), a silnik automatycznie przetworzy zdjęcia na tekstury. Niestety, technologia t o tyle bezproblemowa, co niedoskonała i dająca różne efekty, choć jako takie podobieństwo udaje się uzyska Ostatnią i aktualnie najmniej dopracowaną funkcją jest wykorzystanie kamerki do obsługi prostych gier zręcznościowych (wzorem peesdwójkowego EyeToya) Jedyną do tej pory wydaną z myślą o sterowaniu za pomocą gestów pozycją jest wspomniany, darmowy TotemBall - kompletnie nieudany i agrywalny wręcz tyt w którym machając wyciągniętymi w górę (non-stop!) rękoma sterujemy balansującym na kuli żółwiem, stawiającym sobie na łbie totem zbudowany z kolejno odnajdywanych członków zespołu muzycznego (działa i wygląda tak samo „dobrze" jak brzmi;). Kompletnie nieprzemyślany interfejs i wynikające z tego problemy z detekcją ruchów nie pozostawiają złudzeń - EyeToy konkurencji jeszcze się nie doczekał, choć to zapewne kwestia czasu

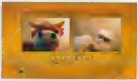
Warto jeszcze wspomnieć o możliwości podłączenia kamerki do peceta (lub Maca). Vision do poprawnej współpracy wymaga systemu Microsoft Windows XP (lub MCE 2005) z SP2 oraz portu USB 2 0 (!). Po automatycznym rozpoznaniu sprzętu i zainstalowaniu pobranych z Sieci sterowników kamerka jest gotowa d współpracy z popularnymi komunikatorami (Skype, Tle GG, Windows Live Messenger) oraz programami do przechwytywania i obróbki wideo.

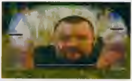
Czy zatem warto? Mając na uwadze obecną oraz przyszłą funkcjonalność Xbox Live Vision - zdecydowanie tak, zważywszy w szczególności na wartość dołączanych w obu zestawach „gratisów" Vision to całkiem praktyczny i potrafiący sprawić masę radości gadżet, choć póki co najbardziej przydatny subskrybentom Xbox Live Gold do radosnego zasypywania się zdjęciami i trzaskania głupawych min podczas gry w Uno. ☐ [sentinel]

WYKONANIE: 3/5
PRZYDATNOŚĆ: 4/5
WERDYKT: 4/5

CENA: Xbox Live Vision - 50 euro (199 zł)
Xbox Live Vision Gold Kit - 90 euro (350 zł)







⊂ Od lewej. Opcje konfiguracyjne kamerki W tle przesyłany „na żywo" obraz z komiksowym filtrem (Edgy)

Prosty i funkcjonalny ekran wideo-rozmowy Krówce jest fajnie, bo kotek masuje ją triggerami;)

„Genialny" interfejs TotemBalla - przesuwając widoczne na tle wodospadów kłody drewna sterujemy - dla odmiany niewidoczną;) - postacią (na podobnych jak czołgiem zasadach).

Piła

XBOX 360 WIRELESS HEADSET

PRODUCENT: MICROSOFT

Większość spośród aktywnie uczestniczących w sieciowych rozgrywkach posiadaczy 360-tek od dawna narzekała na jakość oficjalnego headsetu - a to jakość rozmów była wątpliwa, a to samo wykonanie i trwałość pozostawiały nieco do życzenia, o wiecznie plączącym się, delikatnym kabelku już nie wspominając. Na rynku panowała ogólna posucha w temacie i poza modelami Plantronicsa (których test niebawem w PE) wybór był praktycznie żaden. Wszystko miało się zmienić z chwilą wydania przez Microsoft oficjalnego bezprzewodowego headsetu. Czy jednak zmieniło się na lepsze?

Headset otrzymujemy w szczelnie zalaminowanym opakowaniu (z rzucającym się w oczy hologramem „Wireless") w komplecie z ładowarką sieciową, dodatkowym uchwytem na ucho i skandalicznie lakoniczną instrukcją obsługi. Na szczęście sam komunikator sprawia już nad wyraz pozytywne wrażenie – jest wykonany solidnie, z dobrej jakości materiałów, prezentuje się niczym nowoczesny, elegancki gadżet, zaprojektowany i stworzony z myślą o next-genowej konsoli.

Urządzenie jest niezwykle małe, choć za sprawą wbudowanej baterii minimalnie cięższe od standardowego headsetu. Na jego zewnętrznej stronie znajdziemy dwa służące do regulacji głośności przyciski (+/-) oraz chromowany Power/Mute, za pomocą którego wyciszymy mikrofon lub - przytrzymując przycisk nieco dłużej - wyłączymy i włączymy urządzenie. Wewnętrzna strona to przede wszystkim przykładana do ucha, nie zasłaniająca małżowiny słuchawka (typu półotwartego nie jest to więc słuchawka douszna, jak sugerują niektóre media), co samo w sobie stanowi rozsądny kompromis pomiędzy jakością dźwięku a utrzymaniem niezbędnego podczas gry „kontaktu akustycznego" z otoczeniem (wszak miło słyszeć z której strony nadchodzi szturm przeciwnej drużyny w Rainbow Six Vegas;) Na ruchomej, regulowanej w niewielkim zakresie części z mikrofonem umieszczono przycisk synchronizacji oraz cztery zielone diody LED, pełniące tę samą funkcję co Ring of Light. Całość zamyka wymienny, elastyczny uchwyt na ucho (tzw. earloop - w komplecie otrzymujemy dwa minimalnie różniące się rozmiarem egzemplarze), który sprawnie utrzymuje headset we właściwym położeniu.

Niestety, przed rozpoczęciem zabawy należy poświęcić 4 do 5 godzin na pełne naładowanie baterii (które zapewnia średnio 6 do 8 godzin pracy). To pierwsza istotna wada headsetu, i choć to normalna w przypadku wszelkiego rodzaju sprzętów bezprzewodowych czynność, tu za sprawą braku wymiennych akumulatorków bywa chwilami nad wyraz dotkliwa. Szczególnie jeśli zamierzamy wydłużyć okres żywotności baterii, której częściowe ładowanie regularnie skraca czas pracy urządzenia - prawidłowo należy więc baterię za każdym razem ładować do pełna, po uprzednim całkowitym jej rozładowaniu, co w praktyce bywa „średnio" wygodne (wyczerpanie baterii oznacza kilkugodzinną przerwę w użytkowaniu, headset pozostaje bowiem nieaktywny do czasu zakończenia lub przerwania ładowania).

Po uruchomieniu i zsynchronizowaniu (jednorazowym) komunikatora z konsolą, możemy zacząć cieszyć się swobodą, jaką zapewnia całkowita bezprzewodowość. A ta jest bez wątpienia największą zaletą zestawu "bezprzewodowy headset i pad" - nie tylko z powodu braku łączącego je kabelka, lecz także możliwości niczym nieskrępowanego przemieszczania się w obrębie zasięgu urządzenia. Należy podkreślić, że headset łączy się bezpośrednio z konsolą, więc rozmowa możliwa jest także po wyłączeniu pada (w przypadku korzystania z samej komunikacji głosowej pad okazuje się wręcz całkowicie zbędny). Urządzenie korzysta z tej samej co bezprzewodowe pady Microsoftu technologii radiowej (2.4GHz), zapewniającej zasięg oscylujący w granicach 10 metrów. W praktyce zależy on oczywiście od wielu czynników - w trakcie testów urządzenie zapewniało poprawną komunikację z odległości nawet 14 m, a po odseparowaniu od konsoli dwiema działowymi ścianami - średnio 8 m (można więc z sukcesem używać headsetu w obrębie niewielkiego mieszkania). Wspomniane testy ujawniły niestety kolejną z wad, którą jest brak wyraźnej sygnalizacji utraty sygnału - jeśli rozmawiając znajdziemy się nagle poza zasięgiem, będziemy nawijać sami do siebie, nieświadomi tego, że rozmówca już nas nie słyszy. Nieco to dziwne, szczególnie w świetle faktu, iż headset niemalże o wszystkim informuje nas za pomocą dźwięków (włączenie, stan pracy, zmiana poziomu głośności, rozładowanie baterii), dlaczego więc nie robi tego po zerwaniu połączenia z konsolą?

Jakość dźwięku, choć nie budzi większych zastrzeżeń, jest zauważalnie gorsza niż w przypadku standardowego headsetu (natężenie dźwięku jest nieco niższe, nasi rozmówcy również słyszą nas nieco ciszej). Problem z komunikacją mogą mieć także Gracze z solidnym zarostem, który podczas każdego komentarza czy grymasu będzie - ku uciesze i radości rozmówców - „szorował" po przylegającym do twarzy mikrofonie (zbyt mały zakres regulacji!). Obsługa headsetu nie nastręcza żadnych trudności, choć konieczność odrywania dłoni od pada bywa nieco kłopotliwa - wszak pozbawiamy się tym samym częściowo kontroli nad postacią/pojazdem (w przypadku klasycznego komunikatora wystarczyło ruszyć kciukiem). Warto też wspomnieć, iż choć sam headset początkowo wydaje się niezwykle wygodny, tak po kilku godzinach ciągłego używania nadwyrężone ucho domaga się odpoczynku - nie jest to więc wymarzony sprzęt dla maratończyków urządzających całonocne sesje online.

Zalety testowanego headsetu docenią z pewnością okazyjni Gracze, spędzający na sieciowych rozgrywkach godzinkę, dwie dziennie oraz wszyscy nad wyraz ceniący sobie komfort oraz swobodę, jaką zapewnia bezprzewodowość. Przypadnie on do gustu także takim jak ja „gadżeciarzom" oraz Graczom spędzającym sporo czasu na wszelkiej maści chatach i rozmowach, wykonującym przy tym milion czynności naraz. Z kolei zarywający całe noce hardkorowcy będą przeklinać konieczność częstego ładowania baterii oraz obolałe po długotrwałych sesjach uszy. Dla zdecydowanej większości Graczy najlepszym wyjściem pozostaje jednak tradycyjny headset, pozbawiony wymienionych wad, a oferujący przy tym nieco lepszą jakość rozmów (o cenie nie wspominając). ☐ [sentinel]

WYKONANIE: 4/5
PRZYDATNOŚĆ: 2/5
WERDYKT: 3/5

CENA: 50 euro (199 zł)

XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

PRODUCENT: MICROSOFT

Kierownica jest jednym z najważniejszych kontrolerów dla każdej platformy, w której line-upie racery odgrywają istotną rolę. W temacie do tej pory rządziło Sony do spółki z Logitechem (linia Driving Force oraz G25), tym razem jednak Microsoft postanowił zawalczyć, wydając swoje pierwsze bezprzewodowe kółko z force feedbackiem.

W skład kompletu wchodzi stylizowany na fragment deski rozdzielczej element z kierownicą, służące przytwierdzaniu całości do blatu stołu „imadło", moduł z pedałami (dźwigni zmiany biegów i hamulca ręcznego niestety zabrakło) oraz gra PGR 3. Zestaw prezentuje się solidnie, jakość wykończenia ani zastosowanego tworzywa nie wzbudzają większych zastrzeżeń, choć główny moduł mógłby być nieco mniejszy i bardziej poręczny. Z prawej strony, pod zdejmowanym fragmentem, znajdziemy slot na dwie baterie AA (lub Battery Pack), zapewniające łączność z konsolą na tych samych co bezprzewodowe pady zasadach.

Samo kółko (zakres obrotu - 270 stopni) - solidne, ciężkie, dobrze wyważone i przejawiające przyjemną bezwładność - „spłaszczono" od spodu, niczym w rasowym bolidzie. Środkowy pierścień oraz dolna część wykonane zostały z matowego aluminium (dolne ramię z kolei niepotrzebnie chromowane - odbite weń światło strasznie daje „po oczach"), reszta wyłożona miękką, zapewniającą pewny chwyt gumą. Przyciski rozlokowano zgodnie ze znanym z padów schematem (patrz załączone foty), za kółkiem zaś umieszczono dwie plastikowe łopatki o wyraźnie wyczuwalnym skoku (niestety, podobnie jak przyciski LB i RB pada nie pracują one analogowo). Na obudowie znajdziemy także przycisk do synchronizacji kierownicy z konsolą i gniazda do wpięcia standardowego headsetu oraz podłączenia zewnętrznego zasilacza (wymaganego do aktywacji force feedbacku, inaczej cieszyć możemy się wyłącznie wibracjami).

Wykonany w całości z tworzywa moduł z pedałami gazu i hamulca podłączamy do kierownicy za pomocą nietypowego, bo czterożyłowego kabla telefonicznego zakończonego wtyczką RJ 11. Pedały pracują oczywiście analogowo, stawiając wyczuwalny opór - operowanie pedałem hamulca (pokrytym warstwą gumy) ze względu na dodatkową sprężynę oraz mniejszy zakres pracy wymaga nieco większej siły. Podstawa, której nowatorskie wycięcie na stopy jedni będą sobie chwalić, inni przeklinać (Gracze z mniejszymi stopami mogą mieć problem z wygodnym operowaniem pedałami), pewnie trzyma się każdego podłoża.

O ile jednak projekt i wykonanie kierownicy nie budzi większych zastrzeżeń, o tyle z miarodajną oceną jej pracy oraz przydatności zmuszeni jesteśmy się wstrzymać. Dwa najważniejsze powody to fakt rychłego wprowadzenia przez MS do sprzedaży modelu z poprawionym oprogramowaniem* (aktualnie występują problemy m.in. ze współpracą więcej niż jednej kierownicy z tą samą konsolą) oraz brakiem wykorzystujących jej możliwości tytułów. Jedyną w miarę poprawnie współpracującą z kółkiem pozycją jest PGR3, który niedawnemu update'owi zawdzięcza obsługę technologii FF - i choć tu kierownica spisuje się całkiem poprawnie (wyraźnie wyczuwalny, choć stosunkowo słaby FF, precyzja bez zarzutu), pełni jej możliwości nie sposób ocenić. Pozostałe tytuły (jak Test Drive Unlimited) czekają dopiero na implementację obsługi FF (chwilowo emulując efekt na podstawie wibracji) lub - z powodu braku możliwości ustawienia jakichkolwiek parametrów (czułość, marginesy, martwa strefa) czy zmiany schematu obłożenia przycisków - są kompletnie niegrywalne (vide NfS: Carbon, w którym nad wozem zapanują chyba wyłącznie hardcore'owi wyjadacze, ale nawet oni nie zmienią już kamery i nie zerkną wstecz:) Pomimo tych niedogodności Wireless Racing Wheel prezentuje się naprawdę obiecująco - z tego właśnie względu ze szczegółowym testem i oceną wstrzymamy się do chwili pojawienia się na rynku rozsądnej ilości współpracujących z kierownicą tytułów (Forza Motorsport 2, GTR), co też i Wam polecamy uczynić. ☐ [sentinel]

CENA: 120 euro (470 zł)

‹› Technologia bezprzewodowa pozwala uniknąć ciągnących się do samej konsoli kabli, lecz plączących się pod nogami przewodów od zasilacza modułu z pedałami już nie unikniemy

---

** Jak poinformował nas Jaromir Jeziorowski, Business Account Manager działu Entertainment & Devices Division w Microsoft Polska - posiadacze egzemplarzy, które trafiły do sprzedaży przed lutym bieżącego roku, w razie potrzeby mogą skontaktować się z Xbox Helpline (w Polsce numer: 008004411796), który rozsyłać ma specjalne dongle (klucze sprzętowe) z aktualizacją softu*

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

Po tych wszystkich świątecznych i sylwestrowych szaleństwach trzeba w końcu wrócić do rzeczywistości Zakładając, że przy niemowlęciu można w ogóle pozwolić sobie na jakiekolwiek szaleństwo. Ale nieważne, lecimy z tym koksem.

PS3 hacznięte!

Jak już pisaliśmy w poprzednim miesiącu, znalazły się osoby, które za pomocą Linuxa zdołały zrzucić obrazy płyt Blu-ray na dysk konsoli. Tymczasem grupa Paradox twierdzi, że jest w posiadaniu loadera, który uruchamia zrzucone iso przy wykorzystaniu exploita, na razie na konsolach z firmware 1.00-1.10 Najciekawsze jest to, że nie trzeba otwierać konsoli ani mieszać w drogocennych napędach Blu-ray, żeby pobawić się backupami Zapewne gdy tylko loader trafi w Sieć, Sony natychmiast odpowiednio zabezpieczy konsolę

Tak więc PS3 zostało napoczęte. Szczególne pozdrowienia dla niejakiego "Radka", który nazwał nas "infantylnym duetem", ponieważ nie przekazaliśmy Wam głośno i wyraźnie tak oczywistego faktu. Trzeba bardziej łopatologicznie)?

Yellow Dog Linux już za darmo

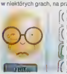
Tym, którzy jeszcze się nie załapali, przypominamy, że Terra Soft Solutions udostępniła za darmo Yellow Dog Linux na PS3. Wszystko co potrzebne do instalacji wraz z plikami pomocy znajdziecie na ich stronie. *http://www.terrasoftsolutions.com*

Sixaxis w kolorze blue?

Czy kiedykolwiek czuliście, że Wasz Sixaxis wyglądałby lepiej w kolorze niebieskim? Niejaki ebphondaprelude tak właśnie czuł i dlatego przerobił swój kontroler wsadzając mu niebieskie oczko. Przeróbka jest banalnie prosta - potrzeba tylko diody świecącej, trochę kabelka, nieco cyny do lutowania i dość dużo odwagi do grzebania w padzie kosztującym drobne 50 dolarów

Daii Mii Wii!

SwiitPii wypuścił najnowszą wersję swojego programu MiiTransfer, Mii Mega-Mall, pozwalającego na proste wymienianie się Mii. Mii to jeden z rewolucyjnych pomysłów Nintendo. Są to wirtualne postacie, które tworzymy sami w menu konsoli. Są one odzwierciedleniem Gracza na ekranie, zaczynają też być wykorzystywane w niektórych grach, na przykład Wii Sports. Można rzec, że posiadacze Wii na świecie wręcz oszaleli na ich punkcie zaczęły powstawać setki karykatur sławnych aktorów, sportowców czy bohaterów gier i ludzie poczuli potrzebę wymieniania się nimi. Niestety, mechanizm wymiany zaproponowany przez Nintendo nie był zbyt wydajny - trzeba było wymieniać między sobą numery konsol i rejestrować się u siebie nawzajem I tu właśnie wkracza Mii Mega-Mall, który wykorzystuje Internet do szybkiej i wydajnej wymiany Mii. Program pozwala na przeglądanie kolekcji wirtualnych postaci w Sieci i ściąganie ich na komputer, a potem wrzucenie na Wiimote (do 10 sztuk naraz). Równie łatwo można wrzucić swoje Mii na peceta i podzielić się nimi z całym światem Zainteresowani? Zajrzyjcie tutaj: *www.miimall.com*



A tak swoją drogą. Przy okazji znaleźliśmy takie coś *http://www.marcin-z.yoyo.pl/prv/mii/mii.php*, i czy autor chce, czy nie, musimy się tym podzielić:).

Po hackerskim zlocie

W dniach 27-30 grudnia 2006 w Berlinie odbył się 23C3 - 23rd Chaos Communication Congress, coroczna konferencja dotycząca technologii informatycznych, bezpieczeństwa sieci, kryptografii oraz wielu innych związanych z Internetem tematów Konferencja sama z siebie była bardzo pasjonująca, jednak wielbicieli Szarej Strefy powinno zainteresować to, że jeden z wykładów prowadzony był przez znanego nam już Felixa Domke (aka tmbinc tak, to ten pan, który pomógł złamać większość konsol) Tmbinc zrobił przegląd hardware'u najnowszych konsol: Xboxa 360, Playstation 3 i Wii, przedstawiając przy okazji ich zabezpieczenia Według programisty konsole te mają tak olbrzymie możliwości sprzętowe, że nie powinny być używane wyłącznie do gier. Pod adresem *https://events.ccc.de/congress/2006/Fahrplan/events/1606.en.html* znajdziecie opis wykładu (wraz z materiałami informacyjnymi w pliku PDF), a na stronie *http://www.youtube.com/watch?v=uTx2MAOspS4* możecie zobaczyć jego część dotyczącą Wii Jeśli dobrze poszukacie w Sieci, to znajdziecie też i resztę Swoją drogą, na tej samej konferencji spotkać można było tajemniczą zakapturzoną postać demonstrującą Xboxa 360, z którego zwisały różne dziwne kabelki i obwody drukowane. Otóż twierdzi on, że potrafi przechwycić sygnały konsoli, dzięki czemu może uruchomić na niej Linuxa Jeśli Was to zainteresowało, obejrzyjcie filmik: *http://www.youtube.com/watch?v=4AGAohJuovY*. Polecamy!

Zostań developerem Microsoftu!

Noo, prawie. Microsoft wypuścił XNA Game Studio Express pozwalający na tworzenie gier na Xboxa 360. Sam program jest za darmo *(http://msdn.microsoft.com/directx/xna/gse)*, można również wykupić członkostwo w XNA Creators Club (jeśli macie aktywną srebrną lub złotą subskrypcję Xbox Live). Aby wszystko działało jak należy, potrzebny jest jeszcze XNA Game Launcher, który można ściągnąć z Xbox Live po opłaceniu subskrypcji. XNA Game Studio Express oparty jest na języku C# i jest uruchamiany w mocno ograniczonym środowisku (ograniczone zasoby, dostęp do portów itp.), więc raczej nie ma co liczyć na złamanie systemu od środka Chociaż, kto wie... Tymczasem na stronie Fiercedeveloper.com zamieszczono 10 kroków pozwalających na rozpoczęcie pisania gier przy pomocy XNA. Najciekawszy jest krok ósmy - "Zrób Ponga" Więcej kroków znajdziecie tutaj: *www.fiercedeveloper.com/story/xbox-make-your-own-games-xna-10-steps-diy*

Tak wyposażeni na pewno napiszecie coś, co będziemy mogli tu opisać!

Kolejna platforma dla Tetrisa

Wiecie, dlaczego sprzedawczynie w hipermarketach nie chcą wychodzić z kas? Grają w Tetrisa! A tak poważnie - Saar Drimmer i Steven Murdoch zastąpili bebechy terminala do płacenia kartą... Tetrisem Rzecz polegała na wymianie elektroniki, co w rezultacie pozwoliło na kontrolowanie ekranu, klawiatury i czytnika kart Jeśli Was to zainteresowało, zajrzyjcie pod adres *http://www.youtube.com/watch?v=wWTzkD9M0sU*. Ich eksperyment był w sumie tylko niegroźną zabawą, w świecie bankowców jednak zawrzało - jasno widać, że można tak zmodyfikować terminal, by robił o wiele mniej legalne rzeczy (na przykład przechwytywał dane kart), zaś modyfikacji nie widać gołym okiem. Nie wiem jak Wy, ale my już nigdy nie zaufamy hipermarketowym terminalom..

Polska produkcja

Skoro już mówimy o opisywaniu Waszych tworów - zgłosił się do nas Marv z teamu GBAPL. Przedstawił on pierwsze zarysy całkiem oryginalnej produkcji - wideokomiksu na NDS-a o tytule "Cyberpunk Mario" Jak sam tłumaczy, będzie to komiks z filmikami, a może nawet z dubbingiem - na górnym ekranie wyświetlane będą rozmowy postaci, na dolnym zaś obrazki komiksu i filmiki przestawiające akcję. Jeśli interesuje Was ten projekt, zajrzyjcie na bloga Marva - *www.cyberpunkmario.blogspot.com*, gdzie możecie ściągnąć plik z komiksem i na bieżąco śledzić postęp prac. Autorowi szczerze życzymy powodzenia i liczymy na to, że już niedługo opiszemy w naszej Szarej Strefie skończoną produkcję

Podkręcanie NDS-a

Pewien Japończyk przedstawił sposób na podkręcenie procesora konsolki do 1,7 normalnej szybkości. Operacja ta wymaga dość dużej ostrożności i sporych umiejętności manualnych, więc nie każdy pewnie pokusi się o jej wykonanie, ale dla ewentualnych chętnych podajemy link. *http://nds.jpn.org/* Powodzenia!

Kolejny downgrader

Dark_Alex wypuścił programik pozwalający na zmianę oprogramowania konsoli PSP z 2.71 do 1.50. Do tej pory osiągane to było przy pomocy kawałka hardware, okazało się jednak, że to samo łatwo osiągnąć kawałkiem kodu. Downgrader został przetestowany i ponoć działa bez zarzutu, jednak lepiej zachować ostrożność - zawsze może trafić na Waszą konsolkę.

A teraz coś od Chilijczyków

Na chilijskiej stronie "Ingenieria Inversa" Victor Munoz zamieścił informację o pierwszych próbach odkodowania dysków optycznych z GameCube'a i Wii (GOD/WOD). Okazuje się, że między tymi dyskami a standardowymi DVD-ROM jest niewielka (ale dość istotna) różnica w warstwie kodującej. Niestety, co prawda można odczytać strukturę warstwy kodującej dysków GOD/WOB, jednak jeszcze nie ustalono dokładnie, jakie funkcje mają jej elementy. Pewnie to tylko kwestia czasu ..

Konkurs na crapowatą gierkę!

Nickspoon rozpoczął konkurs na najbardziej crapowatą gierkę homebrew na konsolkę GP2X. Pierwsze miejsce ma być honorowane nagrodą w wysokości... 20 pensów i chrupka toffee (jeśli nagrodzony mieszka w Wielkiej Brytanii) Jacyś chętni? Warunki konkursu znajdziecie na stronie Nickspoona *http://nickspoon.phpnet.us/gp2xcgc/*, a jeśli chcecie mieć ogólne pojęcie o tym, do czego zmierzać, zajrzyjcie na stronę z podobnym konkursem na GP32 z poprzedniego roku. *http://gp32.sector808.org/gp32devcgc2005/*. Kolekcja zebranych tam crapowatych gierek jest naprawdę imponująca!

A teraz coś bardziej poważnie

Jeśli pisanie crapowatych gierek na GP2X nie jest szczytem Waszych ambicji, może zainteresuje Was liga GP2X zorganizowana przez programistów piszących na tę konsolę. Wszystko polega na tym, że zawodnicy zgłaszają wybrane gry (zarówno oryginalne gry z GP2X, jak i emulacje czy homebrew) i co miesiąc, poprzez głosowanie wszystkich członków ligi, wybierana jest ta najlepsza. Przez miesiąc uczestnicy grają w nią, zapisując na stronie swoje wrażenia i osiągi, a pod koniec roku osoba z najlepszymi wynikami wygrywa ligę Dlaczego o tym piszemy? Otóż można zgłaszać gry homebrew - to dobra okazja na to, by w końcu coś napisać i zabłysnąć przed całym światem. Zgłosić się możecie tutaj. *http://www.gpark.nl/forum/viewtopic.php?t=636*, a więcej informacji o lidze znajdziecie tu *http://www.gpark.nl/forum/viewtopic.php?t=635*. Powodzenia!

No i już musimy zmykać, bo nasze maleństwo domaga się dużo uwagi (prawdę mówiąc właśnie w tym momencie młoda drze się wniebogłosy, ponoć dzieci tak mają) Pozdrawiamy wszystkich czytających uważnie "Szarą Strefę" - Szczęśliwego Nowego Roku! Zgłoszenia polskich produkcji homebrew przyjmujemy pod adresem szarastrefa@psxextreme.pl Możecie też pisać w innych sprawach, ale sami rozumiecie - mamy teraz coś innego na głowie, może nam być trudno odpowiedzieć . □

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved ;)

Graczpospolita

Nr 16 **Rok** 2007 **Redaktor prowadzący:** [illegible]zzi **Cena:** bezpłatna wrzutka do śląskiego wydania PSX Extreme **Cena benzyny:** 3,52zł ▼

Pac-Man na autostradzie

Wydział transportu w miejscowości Buffalo (stan Minnesota) wpadł na szalony pomysł, by ograniczyć częste w tym rejonie wypadki drogowe. Na jezdni wymalowano ogromne kropki, które miały na celu pokazanie kierowcom, jak daleka jest droga hamowania pojazdu. Trudno powiedzieć, czy ten patent wpłynął na ograniczenie stłuczek, ale niewątpliwie podłapany został przez fana gier wideo. Komuś wpadło do głowy, by chwycić za wiadro farby i domalować do kropek zjadające je urocze Pac-Many. W ten oto sposób kierowcy mogą podziwiać na międzystanowej drodze ikonę lat 80. „Jechałem tą samą drogą dzień wcześniej" - stwierdza miejscowy szeryf Miller „Nie mam wątpliwości, że chodzi tu o Pac-Mana". Trzeba przyznać, że tajemniczy grafficiarz sprawił się lepiej niż władze miejskie - jeśli same kropki nie robiły na nikim wrażenia, to kultowa postać wyraźnie sprawiła, że ludzie zwalniali, by lepiej się przyjrzeć temu arcydziełu. Badania zebrane w ciągu trzech tygodni od wymalowania żółtego bohatera wyraźnie wskazują, że samochody poruszają się w tych konkretnych miejscach znacznie wolniej niż dotychczas. „Nie wiem, skąd się wziął ten Pac-Man, ale jeśli dzięki niemu ludzie zwracają większą uwagę na bezpieczeństwo jazdy, to jestem całkowicie za" stwierdza Dan Brannan z departamentu transportu

Wii najlepsze dla zdrowia

W jednym z ostatnich numerów amerykańskiego magazynu Times przeczytać można ciekawy artykuł na temat zdrowotnego zastosowania nowej konsoli Nintendo. David Pogue, autor tekstu, obserwował w domu swoją rodzinę bawiącą się Wii - stwierdził, że to doskonały sposób na tracenie niepotrzebnych kalorii a zarazem najlepsza spośród dostępnych w domu rozrywek zmuszających dzieci do wysiłku fizycznego. Co ciekawe, David broni japońskiej firmy przed krytyką ze strony osób, które zostały poszkodowane podczas zabawy z Wii (bóle mięśni, zniszczone meble) „Winny nie jest system, a sami Gracze, gdyż część z nich nie ruszała swoim ciałem od lat" Muszę przyznać, że ta śmiała teza wysunięta przez mainstreamowe czasopismo bardzo pozytywnie zaskakuje. Pogue zwiastuje też nadchodzącą przyszłość w postaci większej ilości gier angażujących do zabawy całe ciało.

Japońskie gry dominują

Zgodnie z doniesieniami londyńskiej gazety Independent, japońskie gry wideo dominują coraz bardziej na liście najlepiej sprzedających się gier wszech czasów. Można więc powiedzieć, że gdyby producenci współzawodniczyli ze sobą w fikcyjnej olimpiadzie pod hasłem „który kraj stwarza najlepsze tytuły na konsole", rezultat wyglądałby następująco pierwsze miejsce dla Japonii (11 gier), drugie dla Stanów Zjednoczonych (6 gier), zaś trzecia pozycja dla Wielkiej Brytanii (2 gry). Japonia zdobywa złoty medal dzięki markom Super Mario Bros oraz Pokemon (193 miliony sprzedanych Marianków, 155 milionów Pokemonów oraz 68 milionów za serię Final Fantasy)

Zwierzątka domowe i gry wideo

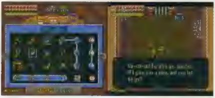
Greg Miller, dziennikarz z pisma Columbia Daily Tribune, ukazał związek między Graczami a ich pupilami z całkowicie nowej perspektywy. Stwierdził, że być może pieski i kotki nie lubią gier wideo dlatego, że są o nie zazdrosne! Brzmi niedorzecznie? Nie dla autora, który poświęcił temu zagadnieniu cały artykuł, opisując m.in. zachowanie swojego kota w trakcie świąt 2004 - zwierzak pogryzł, a następnie nasiusiał na kopię jednej z ulubionych gier autora (WWF Royal Rumble na Segę Genesis) Wspomniał też o swoim psie, który zniszczył i zakopał w ogródku Wiimote'a. „Często nasi czworonożni przyjaciele bywają zazdrośni o różne rzeczy, domagając się uwagi ze strony właścicieli" - stwierdza redaktor. „Zwierzaki bywają jak małe dzieci, a w odróżnieniu od nich nigdy z tego nie wyrastają". Być może ukazuje to fenomen WiiKitty z całkiem nowej perspektywy, a na pewno wyjaśnia, czemu moja sunia gryzie kable, wskakuje mi na kolana i kładzie głowę na padzie, bym zamiast grze, poświęcił jej więcej uwagi. Zwierzaki to zazdrosne bestie i musimy je jak najszybciej nauczyć grać, bo może być za późno!

WiiKitty = kociaki + Wii

Ludzie czasem potrafią zaskoczyć szalonymi pomysłami, zupełnie jak twórcy witryny WiiKitty. Ktoś wpadł na genialny pomysł, żeby zrobić zdjęcia rozkosznych kociaków w różnych pozach razem z kontrolerami do nowej platformy Ninny - Wiimote i Nunchakiem. Pod adresem www.wiikitty com znajdziecie całą galerię zdjęć internautów, którzy w ten oryginalny sposób zaprezentowali swoich ulubieńców Co najlepsze, do zabawy może dołączyć każdy właściciel kocurka, więc jeśli macie Wii i futrzaka, to nie zastanawiajcie się - cyknijcie fotę i pochwalcie się przed resztą społeczności Graczy

Moda na postarzanie gier

Wszyscy przyzwyczajeni jesteśmy do idei tworzenia remake'ów cenionych gier, co stanowi świetną okazję do przybliżenia klasycznego tytułu współczesnym odbiorcom czy zachęcenia dawnych fanów do ponownego zainwestowania w znany tytuł. Fani słynnej gry na Nintendo 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, udowadniają jednak, że możliwy jest również odwrotny proces, czyli celowe „postarzenie" danej pozycji, by nadać jej oldskulowego charakteru. Być może już wkrótce doczekamy się ukończonego projektu, który od samego początku nie był traktowany do końca poważnie. Ostatnio opublikowane screeny pokazują jednak, że niezależni twórcy stanęli na wysokości zadania. Najsłynniejsza Zelda w 2D? Nadal pozostaję sceptyczny, ale postaram się trzymać rękę na pulsie i poinformować Was, czy projekt został ostatecznie puszczony w obieg!



Brytyjczycy przerażeni KONSOLĄ WII

Chyba tylko w Wielkiej Brytanii (kraju, gdzie istnieje zalegalizowany kościół Rycerzy Jedi) mogło dojść do tego, że powołano komitet lekarzy mających na celu zapobieganie dolegliwościom związanym z użytkowaniem konsoli Nintendo Wii. Stowarzyszenie British Chiropractic Association wymyśliło zestaw ćwiczeń „Rozgrzewka z Wii" mających na celu utrzymanie dobrej kondycji palców oraz całego ciała. Wśród ćwiczeń znalazły się programy treningowe dla ramion oraz (moje ulubione ćwiczenie) rozciąganie szyi, któremu towarzyszy klasyczny dla filmów kung fu odgłos chrzęszczących kości Nie ma co, jeśli szukacie dobrego sposobu na zrzucenie nagromadzonego w trakcie zimy sadełka, to ćwiczenia z Wii stanowią idealną alternatywę dla pakowania na siłowni. Zbudujecie masę mięśniową, a przy okazji nie urosną Wam piersi od koksowania. W końcu nikt z nas nie chce wyglądać jak Playman.

Odnotowano kolejną ofiarę PS3

Bynajmniej nie mamy tu na myśli ofiary śmiertelnej, a coś dużo bardziej pozytywnego. Licealista z New Hampshire wystał w kolejce całe 34 godziny, by tylko dostać w swoje ręce nową konsolę PlayStation 3 - po to, by zaraz później ją odsprzedać i zarobione pieniądze ofiarować na rzecz fundacji do walki z rakiem wśród dzieci. Co ciekawe, historię młodego dobroczyńcy poznał aktor Adam Sandler, który ofiarował tej samej fundacji konsolę PS3, podpisane płyty DVD z jego filmami oraz bluzy Jak widać, ofiarowywanie PS3 na cele dobroczynne jest w tym sezonie trendy!

Nienawiść do PS3

YOUR KIDS WANT
GIFT CARDS
NOT PS3 !

Sony doigrało się przez ślamazarny i nieprzygotowany w odpowiedni sposób launch konsoli - historie krwawych scen sprzed sklepów znane są w każdym zakątku Stanów, nawet przez rodziców, którzy nie mają pojęcia o grach wideo. Oto kolejny śmieszny przykład negatywnego odbioru nowej platformy - reklama umieszczona przy jednej ze stacji benzynowych. „Twoje dziecko chciałoby dostać kartę upominkową, nie PS3" - czytamy na znaku. Karty upominkowe (tzw. gift cards) to popularny w USA prezent. Zamiast kupować określoną rzecz, dajemy solenizantowi kartę o określonej wartości pieniężnej do wykorzystania w konkretnym sklepie. Swoją drogą, wyobraźcie sobie kilkuletnie dziecko, które czeka na świąteczny prezent w postaci PS3, by pod choinką znaleźć plastikową kartę o wartości 600 $ do wykorzystania na benzynę!

Od Gracza dla Graczy

Emigracja Gracza

Gdy w końcu przekracza się magiczną granicę 18 lat i osiąga się pełnoletniość, człowiek chcąc nie chcąc zaczyna rozmyślać nad własną przyszłością. Zastanawia się – co dalej? Zaczyna rozpatrywać różne opcje i planować kolejne posunięcia. Dużo osób jednak w podobnym momencie bezradnie rozkłada ręce. Ciężka sytuacja dla młodych w Polsce oraz doniesienia znajomych o „raju na ziemi" i „krainie wiecznej szczęśliwości" w postaci obcego kraju sprawiają, że wielu decyduje się na szukanie szczęścia w świecie. Takie podróże nie tylko pozwalają zarobić pieniądze, ale też kształcić język, nauczyć się samodzielności oraz spełnić własne marzenia – zarówno te drobne, jak i te większego kalibru. W tłumie podróżników znaleźć można najróżniejszych ludzi, ale także nas – Graczy – szukających nadziei na lepsze jutro. Tekst ten poświęcam wszystkim tym, którzy planują wyruszyć w świat, czy też już podążyli w moje ślady i zdecydowali się choćby na chwilę pooddychać innym powietrzem.

Jeśli przez całe życie wychowywałeś się w Polsce, jesteś przyzwyczajony do panujących w naszym kraju realiów, to pierwsze dni spędzone w obcym kraju mogą być dla Ciebie wręcz szokujące! Dzięki mojemu ojcu – podróżującemu bez przerwy po świecie muzykowi – już od dziecka sporo zwiedzałem. Miałem okazję doświadczyć lat świetności Super Nintendo w Niemczech, zobaczyć wypełnione po brzegi grami sklepy we Francji oraz zapoznać się z austriackimi salonami arcade. Całe to doświadczenie jednak nie przygotowało mnie na szok, którego doznałem po przyjeździe do Stanów Zjednoczonych przed dwoma laty. Prężnie działające siecie sklepów z grami wideo, ogromne salony, zasypane pudełkami z grami hipermarkety, kilkanaście pism branżowych, mnogość akcesoriów, a do tego sporo okazji – gry w promocyjnej cenie, znacznie niższej od tego, co oferują nasi rodzimi sprzedawcy. W tym się naprawdę można zatracić i przyznaję, że z początku pierwszy lepszy konsolowy gadżet działał na mnie wręcz hipnotycznie. Z wiekiem i nabytym doświadczeniem oczywiście nabrałem koniecznego dystansu. Z uśmiechem na twarzy słucham relacji znajomych, którzy wyjechali w poszukiwaniu szczęścia do Wielkiej Brytanii i doświadczyli podobnych reakcji przy zetknięciu się z towarem w marketach. Zwykle towarzyszy temu niedowierzanie i szok – jak to możliwe, że w bogatym i dobrze prosperującym państwie konsole i akcesoria często są tańsze niż w Polsce? Inną rewelację stanowi tzw. „efekt przelicznika", czyli proste porównanie zarobków na emigracji do zarobków w Polsce. Wykonując pierwszą lepszą pracę można za jeden dzień harówki przy dobrych wiatrach kupić nawet cztery do pięciu oryginalnych gier! 3 dni pracy i trzymamy w swoich rękach PSP lub Nintendo DS. Tydzień pracy i stajemy się posiadaczami Xboxa 360 wraz z dodatkowym padem i dwoma oryginalnymi grami. To potrafi namieszać w głowie. W końcu przyzwyczajeni jesteśmy do kupowania gier od czasu do czasu, gdy uda się odłożyć odpowiednią ilość pieniędzy. Zakup konsoli zaś nadal pozostaje istotnym wydatkiem, na który nie każdy może sobie pstryknięciem palców pozwolić.

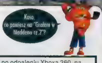
Jak wyglądają reakcje znajomych Graczy-emigrantów? Jedni po paru dniach potrafią się już nieoficjalnie „zrzec polskiego obywatelstwa" i zakochać bezrozumnie w nowym kraju. Słyszałem już od takiego jednego Andrzeja B. (imię i inicjał nazwiska zmienione), że jego rodzinne Ustrzyki D (nazwa zmieniona i bynajmniej nie naśmiewam się ponownie z Ustrzyk Dolnych) to „dziura zabita dechami" i „jak tylko załatwi wszystko, to wraca do domu – do Liverpoolu". W końcu „tam dom twój, gdzie gra wideo za dychę!" – jak mawia staropolskie przysłowie ludowe. Inni z kolei zamiast cieszyć się ze zmiany klimatu, otwierają sklepik obwoźny i polują po sklepach w poszukiwaniu okazji, by następnie zdobyte fanty wystawiać na Allegro. Zarobek z tego niewielki, ale pojedyncze jednostki potrafią godzinami łazić po centrach handlowych, by wygrzebać z najciemniejszego zakamarka sklepu, ukryty na najniższej półce, zakrytej pudełkami z gier Omega Boost i Irritating Stick (słabsi psychicznie nie przejdą tej zniechęcającej do wszystkiego próby) upragniony gadżet. Zapomniałbym również o „chomikach", czyli Graczach, którzy wydają większość zarobionych pieniędzy na gry i akcesoria, wysyłając regularnie paczki do domu w Polsce. Chomikiem kieruje przemożna chęć wzbogacenia prywatnej kolekcji o nowe zdobycze – to zbieracz lubiący otaczać się softem, hardware'em i przeróżnymi akcesoriami. Najbliższe mojemu sercu jest jednak podejście grupki kumpli, którzy wspólnie udali się do Anglii, wynajęli mieszkanie i za pierwsze zarobione pieniądze wspólnie złożyli się na ogromny telewizor HDTV, zestaw kina domowego, a do tego kupili w krótkim czasie wszystkie konsole nowej generacji i zaczęli olimpijski maraton, który trwa już od kilku miesięcy. Chłopaki pracują po 8-10 godzin dziennie, po czym wracają do mieszkania i potrafią grać do oporu – często zarywają noce, a jak się trafi gorący tytuł, potrafią w ogóle nie spać i następnego dnia iść w stanie półprzytomnym do pracy Bynajmniej nie zamierzają stawać się obywatelami państwa królowej Elżbiety, a całe to doświadczenie traktują jak okres przejściowy przed podejmowaniem poważnych decyzji życiowych po powrocie do Polski.

Jeśli planujecie opuścić kraj i udać się w poszukiwaniu szczęścia za granicę, to najprawdopodobniej nie będziecie w stanie zabrać ze sobą ukochanej konsolki stacjonarnej. Jeśli o tym myślicie, to odradzam – sam nie słuchałem dobrych rad i potrafiłem wpakować do plecaka Xboxa i następnie tłumaczyć się w bramkach na lotniskach, że nie przewożę ze sobą bomby. Najlepszym przyjacielem uzależnionego od elektronicznej rozrywki Gracza okazuje się konsolka przenośna. To cudeńko w każdej sytuacji się sprawdza, pozwalając osłodzić odosobnienie od znajomych i rodziny oraz zająć czas podczas samotnych wieczorów. Osobiście zakochałem się w Nintendo DS do szaleństwa, a kieszonsolka raz na zawszę pokonała nudę Jeśli nie byliście przekonani do tej pory do zakupu handhelda, to wyjazd za granicę stanowi niepowtarzalną okazję, by nadrobić braki w temacie. Ba! Nawet z całym moim sceptycyzmem uwierzyłem w całą ideę WiFi, kiedy zacząłem grywać ze spotkanymi w autobusie ludźmi - zagraniczni Gracze się nie krępują i często widzą „swojaka" pierwsi zaczynają dialog. Nikomu z Was nie polecałbym paradowania w miejscach publicznych z konsolką w naszym kraju (łatwo się można domyślić dlaczego – dresiarze nie podzielają naszych pasji, a uderzenie bejsbolem w twarz podobno boli. .), ale za granicą często może ona pełnić rolę znaku rozpoznawczego, wizytówki i pomagać w nawiązywaniu nowych znajomości Nawet nie mając czasu na spotkania towarzyskie dzięki mojemu DS-owi złapałem kilka kontaktów z ludźmi mieszkającymi w tej samej dzielnicy – by pograć, wymienić się grami i poznać kilka ciekawych faktów na temat sytuacji konsol w tym kraju. Kieszonsolka za granicą nie stanowi zabawki – to raczej element stylu życia.

■ Wybierając się za granicę nie bój się podkreślać swojej pasji do grania - nawet mały gadżet lub element ubioru może sprawić, że zachodni Gracze uznają Cię za swojaka. Teoria sprawdza się w praktyce, o czym ze szczegółami informuje Mazzi (w czapce z padem od NES-a).

Jeśli ktoś jeszcze ma wątpliwości, czy Gracze mogą stanowić subkulturę, polecam mu przyjrzeć się dokładnie braci konsolowej za granicą. Większość ludzi zaopatrzona jest w odpowiednie ciuchy i gadżety, więc bez problemów można poznać „swojaka" w tłumie ludzi na ulicy. Bynajmniej nie wyglądają oni jak odszczepieńcy (to pojęcie rezerwuje dla subkultury metali, która w Ameryce na nowo zdefiniowała pojęcie kiczu) czy znani z japońskiej kultury masowej otaku. Zdecydowanie prym wiedzie Nintendo, które od lat inwestuje w ten segment rynku, zalewając sklepy strojami z „Mariankami" i całą gamą produktów opatrzonych charakterystycznym logiem. Dużo gorzej wypadają dwie inne korporacje, ale dzięki sprzedaży licencji na niektóre produkty możemy doświadczyć również markowych koszulek Xbox 360 czy Playstation 3 Nie zastanawiałem się dwa razy i pozwoliłem sobie na małe „zakupy", choć (żeby nie przeżywać szoku po zobaczeniu ogromnego rachunku) ja to nazywam „inwestowaniem w siebie". Czy chodzenie w konsolowych ciuchach ma wpływ na to, jak jesteś postrzegany przez innych na mieście? TAK! TAK! TAK! Podobnie jak to było z Nintendo DS, moje wdzianka pozwoliły mi na odbycie wielu bardzo przyjemnych rozmów i wymienienie wizytówek z masą osób. Raz nawet dzięki mojej ukochanej koszulce z Pac-Manem udało mi się poznać w pociągu człowieka z „branży": jednego z twórców starej jak świat gry Duck Tales (być może kojarzą ten tytuł starzy amigowcy). Śmiało sięgajcie po ubrania konsolowe i podkreślajcie swoją przynależność do grupy fajnych, pięknych ludzi:). Nawet pozostając w Polsce, bo patrząc na tłum snujących się w godzinach rannych ponuraków na ulicach aż się prosi, by dać pozytywny przykład i wnieść odrobinę optymizmu (odpowiedni towar znajdziecie w naszym firmowym sklepie PSX Extreme).

Wyjazd zagraniczny jest zawsze podróżą kształcącą i rozwijającą tkwiący w nas potencjał. Jeśli więc ciągnie Was w świat, to potrzebujecie tylko jednego – bardzo chcieć i wierzyć, że niezależnie od wszystkiego jakoś się sprawy z czasem ułożą! Zawsze jest trudno na początku, ale w końcu nasi rodacy potrafią radzić sobie w ekstremalnych sytuacjach. Całkiem niedawno odezwali się do mnie ludzie z jednego z teamów grających w Halo 2. Zdradzili mi swoje plany odnośnie wyjazdu i robienia kariery w zawodowej lidze Graczy Zrobiłem wtedy coś nieodpowiedniego i wybijałem im ten pomysł z głowy, przybliżając im smutne realia życia emigranta. Z czasem jednak poszedłem po rozum do głowy i stwierdzam, że jeżeli naprawdę jesteście tacy dobrzy i wierzycie, że możecie odnieść sukces, spróbujcie pokonać opór materii i zobaczcie, czy uda się spełnić to szalone marzenie! Nie będzie łatwo, ale też nie uda się na pewno, jeśli nie spróbujecie. W końcu lepiej postawić wszystko na jedną kartę, niż za kilka lat żałować, że się nawet nie spróbowało, prawda? W końcu cuda się zdarzają! ☐ [mazzi]

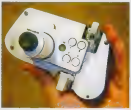

Koso,
co powiesz na "Grałem w Maddenu cz.2"?

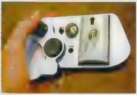
Okiem Maniaka

JEST BJUTI

Aktualna zima jest jedną z najpiękniejszych, jakie pamiętam w swoim życiu. Jako zagorzały anty-fan białego syfu, który zazwyczaj bawi nas swym widokiem przez kilka dni, po czym wszyscy brodzą po kolana w szarej brei, widok czarnych ulic i słońca w styczniu to miód na moje serce. Jak dla mnie jedyną zimą w tym sezonie może być ta z Lost Planet: Extreme Condition.

Tymczasem biedni Niemcy nawet na taką zimę mogą nie mieć szans - jeśli położy na niej łapę cenzura. W końcu w nowej produkcji Capcom także strzelamy do śnieżnych piratów, czyli ludzi - tylko czekać, jak Lost Planet dostanie się pod młot banicji. Sytuacja za naszą zachodnią granicą staje się coraz bardziej zabawna - oczywiście dla nas, bo dla miejscowych jest raczej tragiczna. Jak donosi Financial Times, Bawaria i Dolna Saksonia przygotowały projekt ustawy, która nakłada wysokie grzywny, a także kary więzienia na developerów, wydawców, dystrybutorów, a nawet samych Graczy za korzystanie z produkcji emanujących „okrutną przemocą w stosunku do ludzi oraz istot człekopodobnych". Gdyby takowe prawo weszło w życie, objęłoby swą mocą prawie 19 milionów obywateli tamtych terenów - a wszystko przez ostatnie wypadki w niemieckim Emsdetten, gdzie 18-letni fan Counter-Strike'a wtargnął uzbrojony do swej szkoły, zranił kilka osób i popełnił samobójstwo. Chociaż wszystko wskazywało na ciężkie zaburzenia osobowości i depresję tego osobnika (łącznie z zapiskami na jego stronie WWW). kozła ofiarnego ponownie uczyniono z gier wideo. Nagonką dowodzi minister spraw wewnętrznych Gunther Beckstein twierdząc. że „nie ma absolutnie żadnych wątpliwości, iż tak zabójcze (sic!) gry wpływają niszcząco na niestabilne psychiki młodych ludzi i mają stymulujące efekty". Mimo skarg niemieckich Graczy, jak wykazała sonda aż 59% społeczeństwa popiera działania rządu - założę się, że w badaniach brali udział zapewne ci najbardziej zorientowani w temacie Jak to ktoś podsumował na zachodnim forum: jedynym logicznym wytłumaczeniem II wojny światowej musi być to, że Hitler był nałogowym graczem w Counter-Strike.



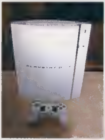


Znany z przenośnych wersji stacjonarnych konsol, laptopa X360 i wielu innych genialnych modyfikacji niestrudzony Ben Heckendorn stworzył kolejne dzieło - jednoręczny kontroler do Xboxa 360 Nie myślcie, że pomysł podsunęła mu nuda - była to praca specjalna na zlecenie żołnierza US Army, który stracił prawą rękę na wojnie w Iraku Ben potraktował to jako kolejne wyzwanie i oczywiście nie spoczął, dopóki nie stanął na wysokości zadania. Pad zawiera cały komplet przycisków znany z oryginału, jednak te normalnie przeznaczone dla drugiej ręki zostały przeniesione na spód - w tym prawy analog, trigger i cztery buttony funkcyjne. Jako że oryginalne „kolorki" X, Y, A, B zajmowałyby zbyt dużo miejsca, trzeba było wykroić własne - dolny analog oraz prawy trigger obsługiwany jest najmniejszym palcem, a spusty trafiły na dolną i górną krawędź. Oczywiście podstawową i najżmudniejszą pracą było rozmieszczenie wszystkiego w konstrukcji, która byłaby niezbyt duża, a jednocześnie wygodna do trzymania i obsługi w jednej dłoni - potrzeba było trzech zmian koncepcji, zanim wyłoniła się finalna wersja. Co ważne, poza kompletem buttonów udało się zaimplementować zarówno wibracje, jak i akumulator, zachowując bezprzewodowość konstrukcji. Zastanawia mnie, kiedy ten facet zostanie nareszcie dostrzeżony i doceniony przez jakiś koncern, a jego umysł i energia spożytkowane za grubą kasę Oczywiście masz na to wszystko patenty, Ben?

„Z nowym rokiem nowym krokiem" - pomyślał znany Wam już Jack Thompson... i wysłał list otwarty do Billa Gatesa, w którym grozi obiecując i obiecuje grożąc, że użyje wszelkich możliwych środków, aby zakazać sprzedaży Grand Theft Auto IV nieletnim. Pogięło gościa, czy postanowił działać z odpowiednim wyprzedzeniem? W końcu październik za pasem... List ostrzega Microsoft „przed braniem udziału w tym procederze, w jakikolwiek pośredni czy bezpośredni sposób" - mowa o udostępnianiu gry osobom poniżej określonej kategorii wiekowej Jeśli za udział pośredni rozgarnięty Jack uważa samo wydanie gry na Xboxa 360, to ma nikłe szanse, że ktokolwiek z MS wysłucha jego gróźb. Co ciekawe, nigdzie w jego chorym tekście nie ma mowy o PlayStation 3, które dostanie swoją wersję GTAIV dokładnie tego samego dnia co X360 (Europa 19.10.2007). Czyżby atak na MS miał być formą zmiany wroga po zeszłorocznym ataku na Sony za dopuszczenie do sprzedaży serii GTA w Japonii? Nie wspominam już nawet, że występowanie w sprawie jakiejś gry do producenta sprzętu (a tym bardziej Gatesa) to bardzo dobry pomysł.

Chowaliście kiedyś „świerszczyki" przed oczami rodziców w innej gazecie? Zakup filmu porno okazuje się problemem z powodu skromnego wieku na karku? Naprzeciw problemom dorastających nastolatków zdaje się wychodzić Electronic Arts - tak żartobliwie chciałoby się spuentować przypadek, jaki przytrafił się niedawno 14-letniemu Graczowi z Utah w USA Dzieciak uszczęśliwiony świątecznym podarkiem odpakował z folii nowiutką kopię Madden NFL 07, ale to, co zobaczył na ekranie po odpaleniu Xboxa 360, na pewno nie było zmaganiami opancerzonych facetów na boisku. Na ekranie także zmagali się jacyś ludzie, ale jakby inaczej - było ich tylko dwoje, byli odmiennej płci i najwyraźniej byli dla siebie bardziej mili niż zawodnicy NFL. Jako że rzecz miała miejsce w USA, a nie w Polsce (gdzie większość małolatów ucieszyłaby się z takiej niespodzianki), zaskoczony chłopaczyna czym prędzej zgłosił fakt rodzicom, a ci oburzeni zawiadomili Grupę d/s Przestępstw Przeciwko Dzieciom. Pechowa gra zakupiona została w miejscowym Circuit City, które jako zwykły pośrednik skargę i wszelkie ataki mediów skierowało do wydawcy - EA z siedzibą w Redwood City w Kalifornii Sprawa jest ciekawa o tyle, że nawet sama płyta ma oryginalny nadruk Madden NFL 07 - logicznie rzecz biorąc ktoś musiał ją podmienić na taśmie produkcyjnej. EA przeprosiło za incydent, ale samo nie ma pojęcia, jak mogło do tego dojść. Rodzice zażądali jedynie wymiany gry na właściwą, co jak na Stany Zjednoczone jest szokujące Gdzie proces o straty moralne i uszczerbek na zdrowiu psychicznym dziecka? Do zarobienia była kupa kasy - zwłaszcza z TAKIM dowodem w ręce.

W tym wydaniu "OM" trochę więcej handlowych doniesień, ale znalazłem garść ciekawych materiałów i szkoda je pominąć. Zacznijmy od brazylijskiego serialu pt. „PS3", który wciąż trwa. Jednak najwyraźniej lawina tysięcy aukcji konsol, która po 17 listopada zalała amerykański eBay, zaczyna trochę studzić emocje żądnych szybkiego zarobku cwaniaków. Raporty zza oceanu donoszą o ludziach, którzy oddają konsole do sklepu, bo nie udało się ich opylić na aukcji nawet z 10-20% zarobkiem. Ceny na licytacjach w ostatnich tygodniach zaczęły wyraźnie spadać - niektóre strony internetowe opisały pod koniec grudnia gościa, który uparcie trzymając się ceny 1500 $ „bujał się" ze sprzętem od samej premiery. Kiepski „marketing"? Tymczasem wystarczy ruszyć głową i dostarczyć ludziom to, czego nie da im nawet producent. Michal Birecki (nasz ziomal?) z serwisu PS3Center.net poddał tuningowi wyłącznie wizualnemu wersję 60 GB, tworząc wymarzoną przez wielu, pierwszą na świecie... białą PlayStation 3. Idealnie dobrany lakier (oczywiście z połyskiem), perfekcyjnie wykonana praca (łącznie z padem 14 godzin) - i po trzynastu ofertach licytacja zakończyła się na 1425 $. To podsunęło mu myśl, aby stworzyć całą linię własnych kolorów dla tego sprzętu - zawsze przecież znajdzie się jakiś bogaty maniak gotowy do zakupu (mimo braku gwarancji, gdyż konsola przy malowaniu jest otwierana). W chwili, gdy to piszę, koleś zapowiedział już wersję w piekielnej czerwieni, którą poprzedzi srebrna. Gdy jego zdolności produkcyjne wyprzedzą możliwości Sony, dam Wam znać... Czasami jednak, zwłaszcza gdy chcemy zaoszczędzić, możemy się przykro naciąć. Boleśnie przekonał się o tym pewien 27-latek z San Jose, który zapragnął sprawić sobie PS3 na Boze Narodzenie - jednak zamiast setek ofert na eBay od 800 $ wzwyż, znalazł anons w znanym sieciowym serwisie ogłoszeniowym. Żeby było śmieszniej, ze sprzedawcą - podającym się za pracownika Best Buy - umówił się na odbiór osobisty Zaczął podejrzewać, że coś nie gra, gdy po otrzymaniu gotówki (700 $) tamten szybko dał dyla. Po sprawdzeniu kartonu okazało się, że został właścicielem... starych gazet, pada do PS2 i paru kafli podłogowych. Miał przynajmniej czym solidnie je***ać się w łeb - „z rączki do rączki", a i tak „kot w worku". ☐ [butcher]



80 GODZIN DEVELOPINGU

Bydgoszcz. Biurowiec przy ulicy Kościuszki niczym nie wyróżnia się spośród innych budynków w mieście, niemniej wprawne oko dostrzeże na ścianie szyld polsko-amerykańskiego developera, Frontline Studios. Choć HQ firmy znajduje się w Nowym Jorku, dwa kolejne oddziały zaś w Kalifornii i UK, polski oddział stanowi rdzeń developingu, to stąd ruszają w świat produkty goszczące w dłoniach i domach Graczy na całym świecie - od pewnego czasu także za moją sprawą .. Ano właśnie, to ja, Wajper. Pracuję tu od niedawna jako Associate Producer, człowiek koordynujący pracę wszystkich teamów wykonawczych (koderzy, graficy etc.). Zapraszam Cię do spędzenia tygodnia z Producentem w Teamie Developerskim, pokażę Ci, jak powstają gry. Wyspałeś się na zapas..? Najadłeś..? Wy... starczy, jedziemy.

PONIEDZIAŁEK

Obecnie nadzoruję cztery projekty na Dual Screena, w różnych fazach rozwoju Dzień zaczyna się dla mnie najwcześniej, o 12:00. Późno? Wiem, że nie wyjdę stąd wcześniej, niż o 3:00 w nocy. Taka praca Odpalam komputer, w międzyczasie witam się z teamem, robię kawę, wpadam do biura Jakuba Goryszewskiego (CTO) na zaszczytny uścisk dłoni (a niech chłopak ma,), szybko raportuję ustnie wydarzenia z nocy, na koniec czeka mnie jeszcze przyjęcie zwyczajowego ochrzanu/pochwały. Część chłopaków przyszła dziś o 8:00, zbieram zatem szybko raporty z postępów prac, pytam o problemy i zagrożenia – moim zadaniem jest rozwiązywanie ich jak najszybciej, by prace nad projektami szły bez opóźnień. Musicie bowiem wiedzieć, że wydawcy mają potworną alergię na nie - zawsze zaczynają czerwienieć, toczyć pianę z ust i ściskać kurczowo blaty mahoniowych biurek. Drugim questem jest zmuszenie do współpracy członków teamu, z natury do tego nie stworzonych - Designer nie lubi Kodera, gdyż ten masakruje jego wizję, Koder nie lubi Grafików, bo podczas implementacji zajmujących 99% pamięci prac musi się nieźle nagimnastykować. Graficy mają generalnie wszystkich w tubce, bo to Artyści zmuszeni do chałturzenia. Klient pocztowy wypluwa kilkanaście wiadomości, które napłynęły z nocy. Zerknij na tamtą ścianę – dziwny zegar, nie pokazuje poprawnie godziny.. A jednak tak, tyle że to czas amerykański – kiedy my śpimy, siedzący w Stanach ludzie intensywnie działają, jedząc robocze lunche i konferując przy drogich drinach z wydawcami, negocjując kontrakty, milestones, fundusze. O proszę, okazuje się, że musimy znacznie przyspieszyć termin wypuszczenia najnowszego builda gry Professor Brainium (DS). Klient chce zobaczyć alfę - natychmiast.

GG i Skype ładują się do RAM-u, w międzyczasie biegnę przekazać „radosne" nowiny teamowi na miejscu – graficy krzywią się, pokazując rzeczy, którymi są obecnie zawaleni. Sytuacja w Teamie developerskim zmienia się czasem z godziny na godzinę, zależnie od tego, co strzeli do głowy klientowi, musimy się dostosować. Lead Programmer projektu przyjmuje wieści z kamienną miną, pytając tylko, na kiedy ma być build* Po usłyszeniu „natychmiast" kopara opada mu do samej podłogi. Ja już zasuwam porozumieć się z pracownikami zdalnymi - im też trzeba popsuć humory. Rozmawiam z Lead Programmerem projektu Red Room – to druga gra na DS w fazie beta; implementujemy brakujące grafiki. Zbieram raporty od zdalnych i przekazuję im polecenia – tło na touchscreen, tło na top screen, kilkanaście sprites 2D, każdy w określonych wymiarach i określonej liczbie barw. Przekazuję im ochrzan za wykonanie wczorajszego tła w 222 kolorach zamiast 128. Oceniam nadesłaną grafikę bitmap... moment, a gdzie kolor alfa, przezroczysty? Odsyłam do poprawki. Okienka komunikatorów błyskają, rozmawiam z pięcioma osobami równocześnie Choć wrzucam status GG w stylu „bardzo zajęty", paru tumanów próbuje mamować mój czas pytaniami „jak mi leci". „czy PSP jest lepsze od DS", „co w tym fragmencie kodu jest nie tak (tu następuje listing)". Na szczęście komunikator posiada opcję blokowania nadawców:). Jednym okiem czytam nadesłane właśnie TDD* i GDD* projektu licencjonowanej gry dla amerykańskich dziewczynek (za pół roku będziemy nosić różowe rajstopki, nie ma bata), drugim okiem zerkam na najnowszy Changereport* Brainium, trzecim śledzę wpisane do MANTIS* bugi w grze Ed's Farm, obecnie przygotowywanej do submisji* do NOA. Na bieżąco omawiam z QA Managerem* co nie działa poprawnie, za tydzień będziemy musieli koniecznie przerzucić resources (tak się w branży określa ludzi) do debuggingu* i upewnić się, że wszystko w pełni spełnia wymagania określone w Nintendo Guidelines*. Ninny będzie trzepać Ed's Farm we własnym testing house, a jako że jesteśmy dla nich barbarzyńcami, musimy postarać się podwójnie Podobno nobody's perfect – nieprawda. Japończycy dawno obalili tę tezę. Nie ma co narzekać, wszak nie wymagają od innych więcej, niż są sami w stanie dokonać. O 20:00 wychodzą ostatni pracownicy, build Brainium nie mógł zostać dziś wykonany Konferuję via Skype z Marcinem Michelem, CEO Frontline, siedzącym obecnie w Stanach Tłumaczę siebie i wypruwający sobie flaki zespół, zbieram opieprz i ustalam nowy, realny harmonogram prac, kiedy to ostatecznie już mają ukazać się alfy z widocznym progresem. Klient traci cierpliwość, zaczął bowiem oczekiwać miesięcznego progresu w... tydzień - Marcin robi co może, by „kupić" nam czas, a zarazem nie doprowadzić do zerwania drogiego kontraktu Humor na koniec poprawia mi raport z frontu biz dev* - okazuje się, że nawiązaliśmy nowe kontakty, harmonogram na 2K7 zaczyna być szczelnie wypchany zleceniami. Siedzący we mnie duch Gracza na widok listy wydawców zbiera koparę z podłogi. Producent natomiast już gorączkowo myśli jak sklonować siebie i team, zeby z tym wszystkim zdążyć. Najbliższe wakacje majaczą gdzieś za dwa lata, może trzy. Szef pociesza, że załatwi mi sekretarkę i masażystkę do pomocy, bylebyśmy tylko nie dali ciała z obecnymi projektami Zmotywowany potrójnie o 3:00 wychodzę z pracy, nocny stróż znów puka się w czoło

WTOREK

Wydawca bardzo przeprasza, ale pomylił się – gra ma się nazywać Rec Room, „sorry for mispelling" - OK, man, nie ma sprawy, to tylko jedna godzina stracona na zmiany nazwy w dokumentacji, poinformowanie ludzi, przemianowanie katalogów na ftp i w Systemie MS Project

W ciągu tej godziny rośnie liczba Pilnych Spraw, przerzucam się od maila do maila, od okienka do okienka, błyskawicznie daję dyspozycje, zbieram polecenia, przekazuję co potrzeba. Pojawił się nowy silnik Engine DS od Software Engineera*, informuję więc o update programistów Jak się okazuje, wiadomość nie dociera do jednego ze zdalnych koderów, więc wieczorem okazuje się, że podesłany przez niego fragment kodu jest totalnie niekompatybilny z resztą gry - zatem Brawn także i dziś nie będzie zrobiony Soft Engineer siedzi do późna w nocy, naprawiając błędy. Klnę w myślach jak transseksualny eskimos-nazista w korku spowodowanym przez demonstrację Młodzieży Wszechpolskiej Otrzymuję polecenie przesunięcia 100% resources na Brawn, równolegle jednak pojawia się żądanie jak najszybszego dostarczenia brakujących grafik do gry Rec Room. Taaa. Szefów nie interesuje kogo zabić, przekupić, z kim się przespać - polecenie ma zostać wykonane i koniec. Do późna w nocy siedzę móżdżąc· temu przydzielić

↑ Konferencja w sztabie głównym, od której zależy bardzo ważna strategiczn e decyzja Firmy - co zamawiamy dziś na obiad?

← Roboczy lunch. Zgadnij: którzy z tych panów to Koderzy, a którzy Producenci?

to, tamtemu tamto, zaprosić do współpracy jeszcze innego. Dziękuję Bogu za kontakty w Teamie GBA PL, dziś kolejny chłopak dostanie „życiową szansę", cieszy się jak dziecko, jeszcze nie wie, co go czeka, khe, khe... To, co robiliśmy w homebrew, to pikuś, od jutra facet zapomni co to sen. Ja już nie pamiętam, po prostu około 4:00 AM tracę przytomność, budząc się często w dość przypadkowych miejscach. Spałeś kiedyś na podłodze kuchni z kubkiem herbaty w łapie, albo w foteiu zaraz obok pościelonego wyrka...?

ŚRODA

Wpada jak burza Software Engineer. Niczym uczniacy zbieramy solidny ochrzan za niestosowanie systemu kontroli jakości kodu, dopuszczając do sytuacji, gdy dwójka zdalnych koderów pracuje na różnych wersjach tego samego pliku. Lista przewinień obejmuje także olewanie CVS-ów* samowolkę w kwestii konfiguracji środowiska programistycznego i brak prowadzenia dokumentacji kodu. CTO znacząco zerka w moją stronę, wszak to ja odpowiadam za pracę dev teams. Pokornie opuszczam uszka i zabieram się za reorganizację pracy „moich chłopców" – wprowadzam obowiązek codziennego raportowania, prowadzenia changelogów*, korzystania z CVS i Workspace* projektów. Zbieram kolejny ochrzan od Michela, który kwadrans po otrzymaniu obiecanego builda komentuje „Miało być zaimplementowane A i B, gdzie to jest?!" Składam raport, w którym dokładnie wykazuję roboczogodziny poświęcone przez ludzi i radzę, by klient nie oczekiwał cudów - w tydzień nie da się przerobić miesiąca. Nerwówka udziela się i mnie, na moje życzenie CTO prześwietla raporty od jednego z grafików, ponoć „bardzo zajętego". Okazuje się, że zalega z raportami i nie zgadzają się roboczogodziny w stosunku do faktycznych wyników pracy - leci zatem mail z groźbą wyciągnięcia konsekwencji dyscyplinarnych. Ja sam zresztą zaczynam obawiać się o posadę - o premii w tym miesiącu nawet nie marzę. Mamy 24 godziny na zrobienie Builda Ostatniej Szansy*, wyraźnie przekonującego klienta, że jego pieniędzy nie wydajemy na dziwki i wódę, ale choć parę procent przeznaczamy na tworzenie gry, khe, khe.

CZWARTEK

Otrzymuję do testów najnowszy buildzik Rec Room, w którym nowe grafy prezentują się świetnie, widać wyraźny postęp w mechanice gry. Notujemy kolejny postęp w Professor Brainium - to już jest wyraźny krok do przodu, ale wciąż nie w tempie wymaganym przez klienta. Lead Programmer wpada w trans – pomimo że zapowiedział wyjście z pracy o 18:00, do późnej nocy siedzi przed PC. Do każdego, kto otworzy drzwi jego gabinetu, rzuca półgębkiem „wyp****alać", nie odrywając nawet wzroku od ekranu. Widząc jego bladą twarz sugeruję półgodzinną przerwę, zbywa mnie jednak prychnięciem. Znam ten typ transu - nie wstaniesz od kompa, dopók nie skończysz kodować. Za dużo wątków uruchomionych w głowie, po wybiciu się z rytmu trzeba rozczytywać kod od nowa. Graficy też siedzą do późna, wczorajszy dzień „Big O.P.R." skutecznie zmobilizował do podwójnego wysiłku. Przypominam sobie słowa narzeczonej, gdy mnie rzucała parę miesięcy temu. „Takiego rytmu i tempa zycia nie wytrzyma żadna baba". Patrzę prawie ze współczuciem na chłopaków, których wściekłe połówki co kwadrans dzwonią, dopytując o godzinę łaskawego powrotu pancia do domu. Wreszcie w nocy krytyczny build jest gotowy. Wysyłam go za Ocean. Fajrant. Przeżyliśmy.

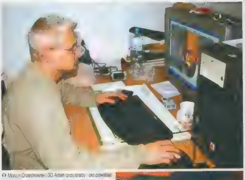
PIĄTEK

Ed's Farm przechodzi w kolejną fazę, trzeba przygotować na szybko multijęzykowe pliki do wersji euro – 5 języków, które trzeba będzie zaimplementować na podstawie zatwierdzonego loc kita*. Komu przydzielić? Uch... Każdy z ludzi ma już robotę. Osobiście przekopuję się przez liczące grubo ponad 8000 linii pliki, podmieniając odpowiednie stringi bazowej wersji angielskiej na przetłumaczone frazy, przy okazji formatując tekst tak, by dobrze prezentował się na ekranie. Tja, o ile ENG, GER i ITA nie sprawiają mi większych problemów, tak przy SPA i FRE wymiękam – nie mam pojęcia, jak pociąć długaśne zdanie w totalnie nieznanym mi języku na poprawne stylistycznie frazy. Chaos pogłębia wjazd Kuby z Wii i skrzynką soczków marchewkowych - zaczyna się Wiimpreza. Ściera próbuje mi zepsuć humor, twierdząc, że w redakcji mają siedem konsol Wii, które kupili ze wszystkich możliwych hipermarketów. Phi, myśmy naszą podpięli pod naścienny projektor, obraz 3x4 metra daje radę, tłuczemy się namiętnie w pojedynkach bokserskich, golfie, bowlingu. Jest fajnie. Co chwilę ganiam do swojego stanowiska na parę minut, żeby zobaczyć, co się dzieje, a na gromkie „Wajpeeer!" wracam do playroomu, odbębniam swoje kolejki i zasuwam znów do kompa... W pewnym momencie budzę się na podłodze w pokoju grafików, zawijają mnie na imprezę do klubu. Hę...? OK, wszak mamy jakiś weekend, cy cuś..

SOBOTA

Cały dzień zdycham przed kompem, próbując zmusić ważącą dwie tony głowę do funkcjonowania choćby na pół gwizdka. Robota idzie jak po grudzie, zapominam o czym rozmawiałem z daną osobą zaraz po zamknięciu okienka. Wieczorem wypijam pół piwa i czuję, że nogi mi miękną, przed oczami pojawiają się Mroczki - niedospanie, niedojedzenie i obciążenie nerwowe całego, ponad 80-godzinnego tygodnia pracy daje o sobie znać. I po co to wszystko? I tak żaden Gracz nie czyta Credits, a już na pewno nie zwraca uwagi na „Producers". Nieważne. W poniedziałek znów młyn, nie można dać szakalom z PE szansy na rechot z kolejnego „przełożenia premiery", khe, khe... BTW, Sciera: gry Frontline będę recenzował ja, OK? Znam je najlepiej i w ogóle. A w redakcji przyda się kilka plazm. □ [Wajper]

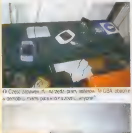
PS. Wielu z Was pewnie zachodzi w głowę, co dzieje się z GEX-em. Sorry, nasz produkt homebrew musiał ustąpić pola dwóm poważnym projektom, które trafią do DS-ów Graczy na całym świecie w I kwartale 2K7. Niemniej prace trwają, mamy rozpisany profesjonalny Project Charter. Mendrek ukończył scenariusz. Yogi i Zephyr w przerwach od kodowania dla FS dłubali w silniku i Pierd Invaders – bądźcie spokojni, przyszłość projektu nie jest ani trochę zagrożona.



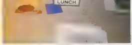
Marcin Orzechowski, 3D Artist, przy pracy – oto powstaje charadesign główne postaci gry Professor Brainium

Patronki Frontline, Nancy i Trinny. W tym pomieszczeniu „przypadkiem" gasimy światło i chodzimy po omacku, dotykając ścian - tak, cycki są trójwymiarowe

Stara radiostacja kapitana Klosa. A tak serio: nowiuteńki devkit Wii. Nie rozmiar się liczy, ważne, co z nim robimy



Część zabawek i narzędzi pracy testerów. Te GBA obecnie w demobilu, mamy parę kilo na zbyciu... anyone?



Ucz się Graczu, ucz, jeśli nie chcesz robić gier i konsumować takich jakże smakowitych i wyszukanych dań obiadowych

SŁOWNICZEK

BIZ DEV: dział firmy zajmujący się marketingiem i pozyskiwaniem kontaktów biznesowych

BUILD: robocza wersja oprogramowania zawierająca całość kodu i plik z obrazem do załadowania na nośnik

BUILD OSTATNIEJ SZANSY: termin sprawiający, że developerzy spinają d*py jak węże w czasie burzy piaskowej, jeżeli TEN build nie spodoba się wydawcy, kontrakt zostanie zerwany

CEO: Dyrektor Generalny

CHANGELOG: dokument zawierający listę zmian dokonanych od ostatniego builda

CHANGEREPORT: dokument zawierający poprawki, których żąda wydawca

CTO: Dyrektor Techniczny (Operacyjny)

CVS: najszybszy system do synchronizacji plików w zbiorczym repozytorium, za pomocą kilku kliknięć koderzy podsyłają i ściągają na PC elementy kodu gry

DEBUGGING: usuwanie błędów znalezionych przez testerów

GDD – Game Design Document: dokument zawierający projekt gry, wizję Game Designera

LOC KIT – Localization Kit: dokument zawierający wszystkie materiały tekstowe w każdym języku, w jakim ma się ukazać gra

MANTIS: jeden z systemów zdalnego raportowania błędów; tester opisuje błąd w specjalnym formularzu, koder w każdej chwili może zapoznać się z nim z poziomu przeglądarki www

MILESTONES: „kamienie milowe" – ściśle określone w harmonogramie punkty przełomowe, po których wydawca wypłaca pieniądze na dalszy developing; główne milestones to alfa, beta, gold, master candidate, final; często występują mniejsze, np. implementacja muzyki, obiektów 2D, jakiegoś ważnego modułu gry

MOI CHŁOPCY: tak określam zdalnych pracowników, którym z tego miejsca dziękuję za poświęcenie, niedospanie i rzetelną pracę

NDA – Non Disclosure Agreement: umowa o zachowaniu poufności

NINTENDO GUIDELINES: zestaw niezwykle upierdliwie szczegółowych formularzy i dokumentów z wymaganiami, stanowiących podstawę do uzyskania licencji Nintendo i wydania gry. Jak szczegółowych? Wystarczy w manualu napisać „down screen" zamiast „touchscreen", a gra zostanie zablokowana!

QA MANAGER: Kierownik Działu Kontroli Jakości, szef testerów

SUBMISJA DO WYDAWCY: ukończona gra wraz z pełną dokumentacją i manualami zostaje przesłana wydawcy do wydania,)

SOFTWARE ENGINEER: osoba odpowiedzialna za silnik gry

TDD – Technical Design Document: dokument zawierający techniczny opis mechaniki gry; wizja Designera przełożona na konkretne rozwiązania

WORKSPACE: przestrzeń robocza projektu w systemie MS Project, wewnętrzny miniportal z dostępem tylko dla uczestników projektu (developerów)

FRONTLINE STUDIOS

Firma została założona w 1998 roku w Bydgoszczy przez Marcina Michela (obecny Dyrektor Generalny). Po inkorporacji w roku 2004 growy departament funkcjonuje pod szyldem Frontline Studios Poland, korporacyjnym oprogramowaniem zajął się dotychczasowy NAWAR. Początki były typowe - firma zajmowała się tworzeniem portali internetowych, informatyzacją przedsiębiorstw, tworzeniem lokalnych korporacyjnych sieci, multimedialnych prezentacji, aplikacji biznesowych. W 2000 roku do firmy trafił Jakub Goryszewski (obecny Dyrektor Techniczny i Szef Produkcji), specjalista od systemów łączności i aplikacji B2B, mający na koncie kontrakty nawet dla wybrednego MON-u. Marcin od zawsze był Graczem, zatem już w 2001 roku z ochotą przyjął zlecenie produkcji kilku prostych edukacyjnych gier na użytek rynku amerykańskiego. Kontakty w USA owocowały kolejnymi kontraktami, co zainspirowało firmę do rozpoczęcia prac nad własnym silnikiem Digital Omerta, używanym do dziś. Rok 2002 przyniósł szereg zleceń na budget games na PC, do których doklejano czasopisma lub rozprowadzano w hipermarketach. Choć focusem był rynek amerykański, i u nas można było zapoznać się z produkcjami firmy (na pewno kojarzycie Kurkę Wodną). W 2004 roku firma zdobyła Świętego Graala Branży, stając się oficjalnym 3rd party developerem Nintendo. Zastrzyk finansowy po stworzeniu szeregu udanych systemów ERP i aplikacji B2B autorstwa Jakuba zaowocował rozpoczęciem prac nad własną wysokobudżetową grą, Mafioso (RTS/RPG), stanowiącą wizytówkę firmy. Projekt dopieszczany jest do dziś, w międzyczasie jednak team nie tracił czasu i zapodał 3 pełne tytuły na PC (Extreme Speedway Challenge, Gun Warrior, The Banished), 2 gry na GBA, 4 na DS, dziesiątki na komórki. Obecnie tworzone są kolejne szpile na konsole przenośne Ninny i Sony, planowane są już projekty na Wii, Xboxa 360 i PC. Rok 2007 będzie rokiem przełomowym i Frontline przestanie być kojarzone z „popierdółkami na komórki", ale o tym JESZCZE nie mogę Wam opowiedzieć w detalach... Stay tuned!

FABUŁA, SCENARIUSZ I GRY WIDEO

Podczas jednej z oscarowych gal Steve Martin zażartował, że gdyby na sali zabrakło jedzenia, trzeba będzie zacząć zabijać najmniej wartościowe osoby w branży filmowej - scenarzystów. Ten dowcip wywołał burzę oklasków i pełne zrozumienie wśród widowni. W Hollywood nie od wczoraj wiadomo, że scenarzyści to „mięso armatnie" i chociaż bez nich nie byłoby dobrych filmów, ich praca często jest niedoceniana. Grając nieraz ekscytujemy się jakąś fabułą, nie możemy powstrzymać się od śmiechu podczas przepełnionych absurdem dialogów albo padamy na kolana przed niesamowitym zwrotem akcji, który zafundowali nam twórcy gry. Jednak, podobnie jak i bossowie z Hollywood, mamy scenarzystów gier tak naprawdę w nosie

NAJLEPSZE SCENARIUSZE PODOBNO **PISZE ŻYCIE, ALE INWAZJA KOSMITÓW NIE TRAFIA SIĘ ZBYT CZĘSTO.** POZNAJ JEDEN Z NAJWAŻNIEJSZYCH I NAJBARDZIEJ NIEDOCENIONYCH ZAWODÓW W BRANŻY - SCENARZYSTA GIER

Spróbujcie wymienić jednego scenarzystę gier. Kojima, Suzuki - tak, ale to również reżyserzy i producenci, tak samo jak Spielberg czy Cameron. Ludzie odpowiedzialni za pisanie scenariuszy do gier, niczym ich filmowi bracia, pozostają w cieniu, stając się jedynie nazwiskiem lecącym w creditsach. Tymczasem game writers - jak zwykło się ich określać - mają na swoich barkach zadanie równie odpowiedzialne, co i autor scenariusza do kolejnej części kinowego hitu „Gry już wyglądają świetnie, brzmią świetnie i gra się w nie świetnie, teraz trzeba powiązać to wszystko w całość i stworzyć produkt, który będzie przepełniony emocjami Bez scenarzystów gier nigdy nie będzie to możliwe" - podsumowała pracę współczesnego game writera Susan O'Connor, autorka scenariusza do Gears of War Czy scenarzyści przestaną w końcu robić za przystawki?

Diabeł tkwi w scenariuszu

Zacznijmy od środka, a może raczej od podstaw - fabuła i scenariusz. Często używamy tych pojęć zamiennie, także w PE, dopuszczając się swoistego rodzaju „skrótu myślowego". W rzeczywistości jednak są to dwa różne pojęcia. Odwołajmy się do przykładu Resident Evil 4. Wszyscy są zgodni, że to świetna gra, ale jej największą wadą był, no właśnie, scenariusz - nie fabuła. Historia kogoś, kto przyjeżdża do obcego miejsca opanowanego przez odwieczne zło była wałkowana setki razy, a mistrzowie pokroju Lovercrafta pokazali, że można uczynić z niej fantastyczną opowieść. To takie zagrania jak głupie dialogi i brak ciekawych zwrotów akcji pogrążyły scenariusz RE4

Dobra, pora raz na zawsze rozdzielić oba terminy. Fabuła (z ang story albo plot) to mniej lub bardziej ogólny zarys tego, co czeka na nas podczas gry, natomiast scenariusz (z ang. screenplay albo script) to pojęcie obejmujące wszystko - począwszy od przelania fabuły „na papier" (dosłownie), przygotowania scenek, a na każdym dialogu kończąc. I wszystko wiadomo? Niestety, nie do końca.

Odwołajmy się po raz kolejny do srebrnego ekranu. Fabułę do gier przygotowuje się inaczej niż tę filmową W przypadku kina można sprzedać pomysł na film streszczając „story" w kilku słowach (tak to się zresztą dzieje) - „Bruce Willis spotyka chłopaka, który widzi duchy, a na końcu okazuje się, że on sam nie żyje". A teraz opowiedzcie tak fabułę RE4. Brzmi pasjonująco? Nie za bardzo. W „filmowy" sposób można by sprzedać natomiast historię Silent Hill 2, co tylko udowadnia potęgę tego tytułu, ale MGS „w jednym zdaniu" byłby już bez sensu -"Facet biega po tajnej bazie i walczy z terrorystami". Diabeł tkwi w scenariuszu

Jak wygląda scenariusz, pewnie wiecie - zazwyczaj ma około 120 stron i w trakcie kręcenia ulega pewnym zmianom. Znajdziemy w nim dialogi, krótkie opisy scen - i to by było na tyle. W świecie gier sprawa nie jest taka łatwa. Sama główna ścieżka gry (umownie użyję takiego określenia) może mieć te magiczne 120 stron (jeśli gra nie jest długa), ale jeśli do tego dochodzą setki dialogów, pobocznych questów, opisów (bohater coś ogląda i trzeba to przedstawić), notatek (legendarne pamiętniki znudzonych życiem strażników!), komentarzy z HQ, odniesień do historii, sztuki i bóg gier wideo raczy wiedzieć czego jeszcze, to mamy pewien problem. Ile stron miały scenariusze do KotOR I San Andreas? Kilka tysięcy. Praca nad przygotowaniem screenplayu do gry może zająć od kilku dni do kilkunastu miesięcy. Nie ma lekko

AND THE GOLDEN
MARIAN GOES
TO
HIDEO!
TORTUR 2007

Na barkach piszącego scenariusz do gry spoczywa wszystko - od pierwszego zdania padającego z ust bohatera, aż po komentarz ginącego bossa. Im więcej tekstu, tym więcej pracy, dlatego główny scenarzysta (script supervisor) często ma do swojej pomocy kilku ludzi Dan Houser, scenarzysta każdej części Grand Theft Auto od GTA: London począwszy, miał przy pracach nad San Andreas do dyspozycji sześciu utalentowanych scenarzystów. On i jego ekipa przygotowali dosłownie wszystko, nawet loga stacji radiowych i nazwy firm, które pojawiają się w grze. Scenariusz do Jade Empire wyczarowało aż siedmiu doświadczonych writerów Tytanowa praca, ale tacy ludzie jak Houser biorą aktywny udział w współtworzeniu gry, tymczasem rola game writera nie zawsze jest tak daleko idąca

Kojima, niczym wielcy filmowcy, pojawia się w creditsach nie tylko jako scenarzysta, ale i jako reżyser, producent i główny designer. W większości przypadków game writer pełni rolę dodatkową, zostaje „wynajęty" do napisania scenariusza pod gotową fabułę. Powód? Powiedzmy, że macie pomysł na grę rozgrywającą się w czasie I wojny światowej. Ile o niej wiecie? Czy orientujecie się w chronologii wydarzeń, czy potraficie napisać przekonywujące dialogi „z okresu", czy dacie radę stworzyć ciekawe sylwetki bohaterów? Niekoniecznie. A przecież ktoś musi tę grę jeszcze zrobić. W tym momencie do akcji wkracza game writer. Kiedy David Jaffe rozpoczął prace nad God of War, do pomocy potrzebował dobrych scenarzystów, którzy „zlustrują" całą mitologię, wybiorą to, co najciekawsze, przygotują wiarygodne dialogi i „uczłowieczą" fabułę - telefon odebrali Marianne Krawczyk oraz Alex Stein Podobnie jak i w Hollywood, liczą się tylko najlepsi.

Pociąg do Hollywood

Scenarzyści filmowi za dobry screenplay dostają około 200 tys. dolarów. Biorąc po uwagę fakt, że można rocznie zrobić kilka tego typu fuch, nie jest to zły zawód. Dlatego też wielkie studia filmowe są zasypywane kolejnymi scenariuszami, a na uczelniach (również w Polsce) znajdziemy specjalizacje, na których studenci uczą się „jak pisać scenariusze". Ponieważ gry mają dzisiaj tak wiele wspólnego z filmami, oczywistym krokiem było zastosowanie w branży elektronicznej rozrywki tych samych chwytów, co na srebrnym ekranie. Z pewnymi modyfikacjami.

Scenarzystów gier pokroju Marianne Krawczyk można określić jako odmianę „ghost writerów", czyli osób, które anonimowo pomagają głównemu autorowi w napisaniu książki albo scenariusza. Różnica polega na tym, że scenarzysta gier - w przeciwieństwie do „klasycznego" ghost writera - nie pozostaje w ukryciu. Chociaż i tutaj zdarzają się wyjątki - niektórzy nie chcą, aby w ich biografii znalazła się rubryka „gry wideo". W końcu kiedy już będą odbierać swojego Oscara, lepiej żeby nikt nie napisał: „zaczynał od gier wideo". Jednak wstyd trapi tylko nielicznych „wynajętych" scenarzystów.

Game Writers Conference

Scenarzyści gier zabierają głos na Game Writers Conference (od lewej). Marc Laidlaw, Susan O'Connor i Hal Barwood.

Łączący swoją karierę w Hollywood z pracą w branży gier muszą znać kilka zasad - wiedzieć, że w grach „nie wszystko da się zrobić", a część z ich pomysłów nigdy nie trafi do finalnej wersji, choćby z powodów czysto technicznych. Scenarzyści „na wynos" pracują na pomyśle developerów, zazwyczaj jest to jakaś - mniej lub bardziej ogólna - fabuła. W lepszej sytuacji są ludzie, który jednocześnie pełnią rolę game designerów. Michael Ancel robiąc Beyond Good & Evil wiedział, że część fragmentów scenariusza do gry nie trafi (stąd i „szybkie zakończenie"). To musi być trudne - widok Twojej pracy idącej na marne, a Ty sam jesteś jej katem, bo jakiś bonzo mówi: „trzeba grę na święta wydać".

Sztuka kompromisu i ustępowania „prezesom" to nie jedyny wspólny element Hollywood i gier. Scenarzyści obu branż wykorzystują te same, wręcz podręcznikowe (pamiętajmy o szkole scenarzystów!) zagrania. Dobry scenariusz musi mieć kilka części: przedstawienie bohaterów (Mario i Luigi), pokazanie ich motywacji (porwana księżniczka), jakiś nagły zwrot akcji (z ang. twist), który powoduje, że Gracz musi walczyć dalej (księżniczka zostaje przetransportowana do kolejnych „zamków"), doprowadzenie do kulminacji wydarzeń (końcowa lokacja), ostateczny pojedynek (finalny boss), epilog (końcówka i napisy). Banał? Jasne, tylko ile gier zapomina o pierwszej części, od razu wrzucając nas w wir wydarzeń? Ile gier nie potrafi zaprezentować fajnych zwrotów akcji i odpowiednio grać na emocjach? Tak, całe te lata nauki „jak pisać scenariusz" często idą do kosza.

Trzeba po prostu mieć talent i umiejętności. O grze mającej udany scenariusz zwykło się mówić, że ma dobry „writing". Jeśli fabuła została profesjonalnie przelana na scenariusz, wydarzenia „trzymają się kupy", a bohaterowie są intrygujący - „writing" jest udany. W przeciwnym wypadku zaczynają się problemy. Generalnie bywa tak,

Piła

że sporym wyzwaniem są same dialogi. Napisanie przekonywujących rozmów w filmie i przygotowanie monologów, które zapewnią statuetkę Oscara, to misja wręcz niemożliwa. Co nie udaje się filmowcom, nie wychodzi także game writerom dlatego często gry bywają „przegadane", bohaterowie gawędzą w nieskończoność, a tak naprawdę nic z tego nie wynika. Niestety, w tym miejscu bryłują Japończycy, którzy lubią napakować grę jak największą ilością rozmów i wywodów. Czego natomiast nie można im zarzucić, to braku zdolności „storytellingu"

Określenie „storytelling" brzmi trochę dziwnie, dlatego zastąpmy je bardziej swojskim: „narracja". Historię można opowiedzieć na różne sposoby, niekoniecznie korzystając ze scenariusza grubości książki telefonicznej. Oprócz tego, że Żółci Bracia lubią zasypać nas dialogami, zdarzają się im prawdziwe olśnienia pokroju ICO czy Shadow of the Colossus. Junichi Hosono, scenarzysta obu gier, zastosował „fabularny" sposób narracji, praktycznie rezygnując z dialogów czy jakichkolwiek informacji o świecie gry. W ten sposób popłynął on pod prąd, wymierzając policzek innym japońskim produkcjom, ale i amerykańskiemu stylow narracji, który w większości opiera się na filmowych schematach.

Tutaj trzeba wprowadzić kolejne dwa zapożyczone ze świata filmów określenia: „character based" i „one liners". Pierwszy termin odnosi się do gier, których fabuła/scenariusz kręci się wokół bohaterów i ich historii. Nie chodzi tu tylko o gry RPG, ale przede wszystkim o takie pozycje jak MGS, Silent Hill czy inne przygodówki To ludzie i ich problemy są osią fabuły, nie samochody, eksplozje i robienie combosów. Natomiast „one liners" to klasyka kina - teksty, jakimi posługują się bohaterowie, np. „Peace of cake" Duke Nukem Tutaj szczególne wybijają się Amerykanie, którzy często przesadzają z „tekstami" bohaterów, jak miało to miejsce w True Crime Jest to szczególnie upierdliwe, kiedy dany heros przez całą grę ma kilka „one linerów" na krzyż.

Głupie teksy puszczane przez sterowaną przez nas postać mają być - przynajmniej w założeniu - zabawne. Komizm w scenariuszu to prawdziwa sztuka. Dan Houser, który na swoim koncie ma nie tylko gagi z GTA, ale i scenariusz Bully, twierdzi, że nie ma recepty na wywołanie śmiechu u Gracza: „Albo się uda, albo wszystko wyjdzie żałośnie" Houser i jego writerzy umieszczają w GTA gigantyczną ilość dowcipów, tymczasem część z nich nigdy nie zostanie znaleziona przez przeciętnego Gracza, nie mówiąc już o ich zrozumieniu. Gry często są tak bardzo zapchane odniesieniami do polityki i popkultury, że wydaje się to wręcz zbyteczne. Ostatnio Tom Abernathy naszpikował Destroy All Humans! 2 setkami gagów, absolutnie nie do zrozumienia poza USA. Do tego dochodzi jeszcze określenie „comedy relief", czyli wprowadzenie do gry drugiej, z zasady zabawnej postaci, która zazwyczaj pełni rolę pomocnika i ma za zadanie rozluźnić atmosferę (znamy to z komedii sensacyjnych „o dwóch glinlarzach"). Tak, zgadliście, nie ma tu lepszego przykładu niż Clank oraz Daxter. Mimo wszystko, wrzucenie do gry dowcipów na wysokim poziomie to nie lada przedsięwzięcie. A samo poczucie humoru? Każdy ma przecież inne

I am Maximus

Gusta rzeczywiście są różne, ale niezależnie od stylu, scenarzyści powinni być traktowani z szacunkiem. Po latach smutnych dowcipów w stylu Steve'a Martina hollywoodzcy writerzy założyli swój związek zawodowy. Scenarzyści gier jeszcze nie mogą pochwalić się taką instytucją, chociaż pojawiły się pierwsze jaskółki - w 2005 roku w Austin (Teksas) zadebiutowała konferencja scenarzystów gier. Game Writers Conference

Celem GWC jest pokazanie, jak ważna jest rola game writera w procesie tworzenia gier, ma także powołać do życia społeczność scenarzystów gier, którzy w przeciwieństwie do developerów nie mają zazwyczaj szansy się spotkać „w cztery oczy" i pogadać. „Twórcy gier i Gracze pragną rozgrywki przepełnionej emocjami" - powiedziała w 2006 roku, na otwarciu drugiej edycji konferencji, Susan O'Connor. GWC 2006 był serią spotkań oraz paneli, na których pojawili się scenarzyści takich gier jak. God of War, Jade Empire czy Destroy All Humans! Sama O'Connor jest weteranką game writingu, mając na koncie kilkanaście gier (w większości pecetowych - z konsol trafiła się zjadliwa platformówka Kya). O czym rozmawiano?

Uczestnicy GWC debatowali o opisanych już w tym artykule tematach Wystarczy spojrzeć na nazwy paneli: „O czym należy pamiętać przy narracji", „Tworzenie bohaterów gier" czy „Komizm w grach". Marc Laidlaw, autor scenariusza do obu części Half-Life, w pierwszym na GWC wykładzie rzucił niebezpieczną tezę. „Gracze nie potrzebują fabuły - zawód scenarzysty gier jest zbyteczny". Laidlaw twierdził, że obok świetnego scenariusza, gra przede wszystkim musi być grywalna. „Scenariusz w grze musi dać pole do popisu dla grającego - w końcu to interaktywna sztuka" - konkludował scenarzysta Half-Life.

Wtórował mu Hal Barwood, wieloletni współpracownik LucasArts i osoba stojąca za scenariuszem do Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Według niego game writer „musi wiedzieć, jak przykuć uwagę grającego, jak sprawdzić, żeby został on oczarowany przez całą historię". O tym, że sam scenariusz nie wystarczy, Barwood wie doskonale - jego gra RTX Red Rock na PS2, chociaż miała ciekawe pomysły, poległa poprzez błędy developerów. Scenarzysta Splinter Cell: Chaos Theory, Clint Hocking, wraz z innymi uczestnikami GWC zastanawiał się, jak blisko Hollywood znalazła się branża gier, a co za tym idzie - sztuka pisania „growych" scenariuszy.

Nie od wczoraj wiadomo, że producenci zapraszają do prac nad grami ludzi z filmowym doświadczeniem. Począwszy od jednego ze scenarzystów Jade Empire, Briana Kindregana (film „Żelazny gigant" oraz kontynuacje „Króla lwa"), przez bondowskiego scenarzystę Bruce'a Feirsteina i jego 007: Everything of Nothing oraz From Russsia with Love, a na writerze Medal of Honor: Wojna w Europie, Johnnie Miliusie kończąc („Szczęki", „Brudny Harry" czy współpraca przy „Czasie Apokalipsy") Ci ludzie zajmują się jedynie dostarczeniem scenariusza, potem developerzy muszą dzielnie implementować ich pomysły. Według uczestników GWC przyszłość hollywoodzkich scenarzystów w grach nie jest zbyt świetlana - większość z nich nie radzi sobie ze specyfiką gier. Dlatego o ile do współpracy nad 24: The Game zaproszono scenarzystów z serialu, tak Sopranos: The Road to Respect robiła już Marianne Krawczyk (scenariusz jest świetny - sama gra nie), która aktualnie zajmuje się sequelem przygód Kratosa.

Przypomnijcie sobie pierwsze przygodówki tekstowe. Ich autorzy byli odpowiedzialni za wszystko: design, fabułę, scenariusz, grafikę, nieraz nawet i dźwięk. Dzisiaj nie można już „odstawiać" człowieka renesansu, jednak wraz z coraz większą „filmowością" oraz kasowymi wynikami kolejnych tytułów, rola scenarzysty gier może w najbliższym czasie ulec poprawie. Czy wiecie, że scenariusz filmu „Gladiator" był regularnie zmieniany podczas kręcenia? Kolejne sceny dopisywano z dnia na dzień, a pamiętny monolog Maximusa został przygotowany w godzinę, prawie że na kolanie. Czy Kojimę też ktoś po cichu wspomagał? Tego nie wiadomo, ale następnym razem oglądając creditsy warto sprawdzić, nie tylko kto zrobił, ale i kto „napisał" grę, którą właśnie skończyliśmy z wypiekami na twarzy. ☐ [dżujo]

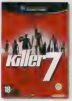
OSCAR ZA SCENARIUSZ ORYGINALNY

Powszechnie wiadomo, że takie gry jak Silent Hill 2 (autor scenariusza. Hiroyuki Owaku), MGS, Fahrenheit (David Cage) czy seria Final Fantasy mają dobry scenariusz i pasjonującą fabułę, ale warto zapoznać się z mniej znanymi perełkami, które zasłużyły wręcz na Oscara.

ADVENT RISING
12

Twórca świetnej książki „Gra Endera" przygotował scenariusz do trylogii Advent Rising (facet miał doświadczenie w grach - współtworzył m.in. The Dig). Trudno powiedzieć, czy ta dojrzała i epicka historia będzie kontynuowana (wydawca kopnął w kalendarz), ale definitywnie warto się zapoznać z tą pozycją.

Przez wielu (tak, również i mnie) uważana za jedną z najciekawszych pozycji na X-a Kito dostarczył Graczom FPS-a z niebywałą fabułą i scenariuszem (chociaż niektóre dialogi są średnie - tak to bywa z Japończykami). Kto skończył ten tytuł, ten wie, że gra miała jeden z najlepszych fabularnych twistów ostatnich lat Kito napisał także scenariusz do Ace Combat 5.



Shinji Mikami stał jedynie za samym pomysłem na fabułę Killer 7, Suda 51 rozwinął jego koncepcję i stworzył całą niesamowitą otoczkę. Historia zabójcy ze schizofrenią to surrealistyczne światy, przepełnione symboliką sceny i ekstra porcja czarnego humoru, plus trochę seksu - Suda 51 to specyficzny gość

PlayStation 2
PRIMAL

Jedna z najlepszych gier na PS2 Historia Jennifer, która trafia do alternatywnego świata. Fabuła może wydawać się standardowa, ale Ashley przygotował naprawdę fantastyczne dialogi (świetny writing), a pomocnik Jen, Scree, to bezbłędny przykład „comedy relief" No i gra ma świetną scenkę wyśmiewającą Larę Croft (to trzeba zobaczyć).

PlayStation 2
Psychonauts
12

Tim Schafer ma na swoim koncie takie mistrzostwa jak Full Throttle, Grim Fandango, Day of the Tentacle czy pierwszy Monkey Island, tak więc i Psychonauts nie mogło zawieść Odkręconą fabułę i rewelacyjne, przepełnione świetnym humorem dialogi pomógł mu napisać Erik Wolpaw Niewyobrażalna gratka dla wszystkich, którzy w grach szukają „czegoś więcej".

PlayStation 2

Jedna z pierwszych gier na PS2, ale dzięki świetnemu scenariuszowi jest to ponadczasowy tytuł. Historia śmierci w Noc Walpurgii zaskakiwała wyśmienicie przygotowanym scenariuszem i zgrabną fabułą. Jej autorka, Junko Kawano, współtworzyła także scenariusz do Suikodena II i IV

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY
12

Na odchodzącą generację pojawiło się kilka dobrych klasycznych przygodówek, m.in. Syberia, Broken Sword 3 czy Still Life Wybrałem jednak Dreamfall, ponieważ ze swoim dojrzałym stylem i niezłym twistem na końcu stanowi prawdziwą perełkę sztuki pisania scenariuszy. Oby wyszedł sequel!

TO BYŁO GRANE

Dla większości z Was stara szkoła to nie NES czy Mega Drive, ale Amiga, „Złomodore 64" i początki PC (jeszcze z kartą CGA). Jednak niewiele osób zdaje sobie sprawę, że większość z komputerowych hitów trafiła także na konsole, chociaż nie zawsze były to dobre konwersje. Rozpoczynamy pierwszy odcinek „Sztuki portu". Nie zabraknie także „Znajdź klucz" - kto kocha oldschool, niech wysyła odpowiedzi (z adresem!). A w 2007 roku życzę wszystkim jak największego boomu na stare gry na nowych konsolach. ☐ [dżujo]

SZTUKA PORTU - Z KOMPA NA KONSOLĘ VOL. 1

Świat stworzono w 6 dni, Another World w 2 lata" - tak podsumował swoją pracę nad Another World Eric Chahi, twórca tego arcydzieła. Ile zajęła natomiast konwersja tego legendarnego tytułu na potrzeby konsol? Nie więcej niż kilka miesięcy.

Na początku lat 90., kiedy w Polsce rządziły komputery osobiste (i nie mam tu na myśli PC, tylko Amigę, Atari XL/ST oraz C-64), na zagranicznych rynkach konsole rozpoczynały wyścig o dominację w branży elektronicznej rozrywki. Jednak w tych czasach dobrą grę można było napisać dosłownie w garażu, na co najlepszym przykładem jest wymieniony Another World czy Wolfenstein 3D. Po zdobyciu popularności „na kompach", do twórców hitów zgłaszali się wielcy wydawcy z dużym czekiem i tekstem: „Chcemy zrobić konsolową wersję waszej gry".

W tym miejscu pojawiał się jednak ten sam problem, który i dzisiaj nie pozwala spać po nocach developerom, który mają robić porty: - jak poradzić sobie z ograniczeniami systemowymi konsoli, z obsługą pada i brakiem rozdzielczości monitora? Dodatkowo, w latach 90. Nintendo nie chciało na swoim sprzęcie oglądać zbyt ekstensywnej przemocy czy dwuznacznych treści. Jeżeli jeszcze otwarcie sobie powiemy, że porty z technicznego punktu widzenia nie mogły przebić oprawą kilkudyskowych wersji na kompy, wniosek jest prosty: sztuka konwersji nie była łatwa.

Ale czego nie robi się dla pieniędzy? W końcu to Super Nintendo stało się synonimem gier, a nie PC czy odchodząca wtedy powoli do lamusa Amiga. Zatrudniano więc różne

AMIGA
Work
V 1.3

teamy do robienia portów, kłócono się z twórcami oryginalnej wersji, którzy naiwnie myśleli, że będą mieli wpływ na port swojego dziecka, no i oczywiście cięto, cięto i jeszcze raz cięto - nieraz z bardzo negatywnymi skutkami.

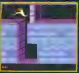
Cała historia konwersji z komputerów na konsole jest na tyle ciekawa, że postanowiłem ją przedstawić w dwóch częściach. W tym numerze skupimy się na trzech kultowych pozycjach, a za miesiąc zastanowimy się, jak Nintendo mogło zgodzić się na Dooma i Wolfensteina 3D na SNES-a i co z tym wspólnego miał Noe i jego Arka. Będzie ciekawie.

PRINCE OF PERSIA

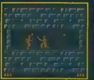
PRINCE OF PERSIA
DOMARK

Nie ma lepszego przykładu na szaleństwo portów z komputerów na konsole, niż legendarny Prince of Persia. W 1989 roku Jordan Mechner stworzył majstersztyk, którym rozkoszować się początkowo mogli jedynie posiadacze komputera Apple II. Jednak „Jabłuszko" musiało stracić swojego exclusive'a na rzecz coraz bardziej popularnych konsol. W 1992 roku Książę dokonał zmasowanej inwazji na Master System, Sega Mega CD, NES-a i Game Boya. Pod koniec tego samego roku pojawił się port na SNES-a, a Mega Drive otrzymała swoją wersję w 1993 roku (tak, po premierze na Mega CD!). Do tego należy jeszcze doliczyć konwersję na Game Boya Color z połowy lat 90.

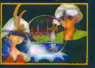
Wersja na NES-a - doskonale znana także i w naszym kraju - wyszła naprawdę fajnie. Był to port bazujący na konwersji z PieCa (wersja na CGA), z Księciem, który miał na sobie białe wdzianko oraz z oprawą muzyczną, która czerpała z oryginału. Konwersją zajęło się Virgin Games. Broderbound, firma dzierżąca wtedy prawa do licencji Księcia, doskonale zdawała sobie sprawę z wagi tego portu, tak więc sprawy nie można było spaprać - Prince of Persia w wersji na 8-bitową konsolę okazał się sukcesem.



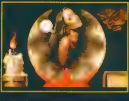
Dobrą passę trzeba było powtórzyć także na Super Nintendo. Tym razem Broderbound naprawdę przyłożyło się do całej sprawy, prosząc o pomoc Konami, które stało się wydawcą oraz „doradcą" dla teamu robiącego konwersję. Prince of Persia na SNES-a okazał się naprawdę unikalny. Po pierwsze, Gracz na skończenie tego tytułu miał 2 godziny, w przeciwieństwie do standardowej godziny. Po drugie, ta wersja miała 20, a nie 13 levelów. Przygotowano więcej scenek, a cała gra miała znacznie bardziej rozbudowany scenariusz. Dorzucono nawet kilku nowych bossów. Tradycyjnie ostrożne Nintendo „dało radę" - z wersji na nie-japoński rynek wycięto scenę tortur Księcia w więzieniu. Detal, ale takie zagrania po latach naprawdę bawią.



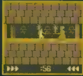
Także i konsola Segi miała się czym popisać. Wersja na Mega CD (wyraźnie bazująca na porcie z Macintosha, co widać po wdzianku Księcia) została „uzbrojona" w animowane cut-scenki (w mocno mangowym stylu - straszna padaka z tego wyszła) oraz nagrane specjalnie na potrzeby gry ścieżki dialogowe. Natomiast późny port z 1993 roku na Mega Drive, za którym stała ekipa Domark (ci sami, którzy skonwertowali Prince'a na Amigę), wyszedł naprawdę świetnie. W scenkach zrezygnowano z „bajkowego" klimatu, wprowadzając digitalizowane postaci.



Trzeba przyznać, że księżniczka wyglądała naprawdę apetycznie, a Domark wręcz prześcignął Ubisoft i jego Warrior Within jeśli chodzi o bardziej poważne i mroczne podejście do Prince of Persia. Właśnie dlatego sam ojciec serii skrytykował developerów za takie rozwiązania, podobnie zresztą jak i w przypadku drugiej części na current-geny - Jordan Mechner miał/ma po prostu inną, bardziej bajkową wizję tej serii.



Znacznie lepiej jego wyobrażeniom odpowiadała wersja na Game Boya (autorstwa Virgin Games) oraz porcik na Game Boya Color (od Red Orb Entertainment). Obie konwersje bazowały na „szkielecie" tego, co stworzono na NES-a. Książę miał biały kubraczek, godzinę czasu i 13 leveli do przejścia.



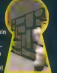
O ile jednak port na klasycznego GB miał sens, doskonale wpisując się w początek lat 90., tak „Kolorowy" - z dość średnią konwersją - został uraczony zupełnie zbyteczną grą.

Ostatnim występem Księcia w klasycznej wersji (nie licząc komórek) był Sands of Time, w którym po znalezieniu ukrytego obszaru odblokowywaliśmy wersję PoP z Macintosha (nie mylić z Apple II), przez wielu uważaną za jedną z najlepszych konwersji Prince of Persia. Porty Księcia były różne, chociaż samego honoru gry nie splamiono. Mechner uczestniczył w pracach nad większością konsolowych wersji, i pomimo zgrzytów z portem na Mega Drive, wszystko przebiegało sprawnie. Dzisiaj jednak Ubisoft ma własną wizję Księcia, a dla ojca serii nie ma w niej miejsca.

Prince of Persia

Data wydania	1992
Platforma	[illegible]
Retroatrakcyjność	

KONKURS ZNAJDŹ KLUCZ



Co kryje się za kluczem? Ten tytuł jest uważany za „ojca" strzelanin FPP. Termin: 1 marca. Nagrodą jest XPLODER SP + XLINK firmy MadCatz (GBA) ufundowany przez Sklep PSX Extreme. Odpowiedzi proszę przysyłać na mail: dzujo@psxextreme.pl albo na adres redakcji. Laureatem edycji z PE#112 jest Michał Gabryniak ze Zgierza. Prawidłowa odpowiedź: Super Mario World. Gratulujemy!

ANOTHER WORLD

Wszyscy weterani w tym momencie klękają i oddają hołd temu tytułowi. Another World albo Out of This World w USA (zmiana tytułu była spowodowana przez amerykańską operę mydlaną, która nosiła nazwę "Another World") to coś więcej niż świetna gra, to kult. Jednak podobnie jak i w przypadku Księcia, tytuł ten przeszedł długą drogę, zanim trafił na konsole.

Eric Chahi - poznajcie ojca tej niesamowitej gry. To właśnie on, zupełnie sam (tylko muzyka nie była jego autorstwa - stał za nią Jean-Francois Freitas), stworzył to arcydzieło. Wykorzystując swoje zdolności programisty, Chahi przygotował wersję na Amigę. W 1991 roku gra oczarowała całą branżę, więc szybko podjęto decyzję o portach na inne kompy (Atari ST, PC). Pomysł konwersji na konsole był więcej niż oczywisty.

Wersja na Amigę hulała w rozdziałce 320 na 200. Porty na PC i Maca mogły pochwalić się jeszcze większą rozdziałką oraz lepszą animacją. Przygody Lestera (główny bohater) były wypełnione różnego rodzaju graficznymi smaczkami (np. stworzony z pietyzmem krajobraz). Na kompach z tego typu artyzmem nie było problemów, ale jak przenieść to wszystko na konsole 16-bitowe? Portami na Mega Drive i SNES-a zajęły się dwa różne studia.

Zacznijmy od omówienia wersji na konsolę Segi. Do zrobienia konwersji ochoczo zabrał się team Virgin Games (we współpracy z właścicielem licencji wersji konsolowych - Interplay), który doskonale znał architekturę Mega Drive. Jednak pewnych ograniczeń po prostu nie dało się przeskoczyć. Grę oryginalnie pisaną pod Amigę trzeba było trochę zubożyć. Pod nóż poszła wpierw sfera audio - ta wersja miała znacznie gorszą muzykę. Także i sama oprawa musiała przejść transformację. Pozbyto się części fantastycznych krajobrazów, animacja nie prezentowała już tak dobrego poziomu, a ekran gry został pomniejszony, aby wszystko chodziło poprawnie. Mimo wszystko była to nadal świetna gra.

Nie myślcie jednak, że port na SNES-a, za którym stał Interplay (firma tym razem sama zajmowała się developingiem), był lepszy. Także i tutaj dokonano cięć w grafice (animacja, mniejszy ekran). Nie obyło się bez tradycyjnych popisów Nintendo - trzeba było wyciąć kilka scen „śmierci", które mogły być zbyt brutalne dla „przeciętnego" posiadacza Super Nintendo. Zmiany nie zatrzymały się na tym - scena, w której Lester wpada do „haremu" obcych, również mogła źle wpłynąć na psychikę dzieciaków grających w Another World. Tak więc postanowiono „ubrać", i tak wcale nierozebrane, kobitki kosmitów. Interplay przyczepił się także (z tym się akurat zgadzam) do samego poziomu trudności - dodano więc kilka pułapek.

Obie wersje miały jeden unikalny akcent - pamiętnik Lestera. Otóż przed incydentem w laboratorium młody naukowiec spisywał swoje przemyślenia - dzięki konsolom mogliśmy je poznać. Co ciekawe, na Mega Drive pamiętnik był jedynie prostym screenem z tekstem, SNES natomiast dostał napisy w stylu tych z początku "Gwiezdnych Wojen". Na SNES-ie próbowano także zmienić muzykę z oryginału, na co Chahi już się zgodzić nie chciał. Po dłuższych kłótniach stanęło na tym, że obok oryginalnych utworów pojawiły się także i nowe kompozycje niejakiego Charlesa Deenena. Mimo wszystko magii tego tytułu nie da się tak po prostu zatrzeć, tak więc i ta wersja była świetna.

Po wydaniu obu konwersji na sprzęty 16-bitowe w 1992 roku,

Interplay postanowiło zarobić troszkę więcej zielonych i przygotować jeszcze jeden port, tym razem na konsolę 3DO. W roku 1994 sprzęt ten mógł sobie pozwolić na znacznie więcej niż

16-bitowce, a nawet i kompy. Przerobienie całej gry zajęłoby za dużo czasu i pochłonęłoby za dużo funduszy. Interplay poszedł więc na łatwiznę, tworząc nowe tła. Mówimy tu jednak o pełnym retuszu - na przykład jaskinie wyglądały jak nowe, a cały „Inny świat" stał się jeszcze bardziej obcy i niesamowity. Zmieniono także muzykę - tym razem Chahi nie miał już nic przeciwko, ponieważ był zbyt zajęty pracą nad Heart of Darkness.

Dalsze losy Antoher World były równie fascynujące - przygotowano wersję na Symbiany, a także trzy nieoficjalne porty na GBA, które bazowały na różnych wersjach (m.in. Atari ST i 3DO).

Najlepszym nieoficjalnym portem na potrzeby GBA była wersja z kwietnia 2005 roku, za którą stał team Foxy-

Softs. Jest to darmowa aplikacja, a twórca Another World nie przedstawił developerowi jakichkolwiek prawnych zarzutów (w końcu facet sam wywodzi się ze „sceny"). Wizja Chahi w zeszłym roku po raz kolejny ujrzała światło dzienne - wszystko za sprawą specjalnej wersji Another World na Windows XP. Zresztą Chahi wykupił od Delphine (wydawcy) prawa do licencji „innego świata", chociaż nie planuje jej na razie kontynuować. Sequel mimo wszystko powstał - mowa tu o Heart of the Alien, którą już kiedyś recenzował Mazzi. Chahi nie miał nic wspólnego z tą częścią za wyjątkiem jednej rzeczy - zasugerował, aby Lester zginął. Podobno do dzisiaj żałuje tej decyzji.

Another World

[illegible]

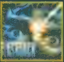
[illegible]

Retroatrakcyjność

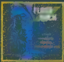
FLASHBACK

Nie jest wielką niespodzianką, że Another World - jako gra ambitna - nie doczekał się gigantycznego sukcesu komercyjnego. Mimo tego, entuzjastyczne przyjęcie spowodowało, że podjęto decyzję o stworzeniu „duchowego sequela" (podobieństwo z ICO i Shadow of the Colossus czysto przypadkowe). Tak oto w 1992 roku powstał genialny i mistrzowski Flashback (Flashback: Quest for Indentity w USA).

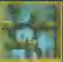
W przeciwieństwie do Another World, ta gra stała się najbardziej kasowym tytułem w historii francuskiej branży gier. Co ciekawe, Eric Chahi nie miał z Flashbackiem nic wspólnego! Chłopak w tym okresie pomagał w tworzeniu Another World na 16-bitowe konsole. Tak więc mieliśmy do czynienia z dość paradoksalną sytuacją - oto w jednym roku wylądowały dwie fachowe gry o podobnej mechanice. Ponieważ jednak wydanie Flashbacka na konsole Delphine planował od razu, obyło się bez gigantycznych różnic w stosunku do wersji na kompy. Chociaż i tak było zabawnie - począwszy od różnych ekranów tytułowych.



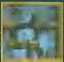
PC



SNES



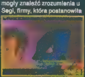
MEGA DRIVE



PC

Wersja na Mega Drive pojawiła się równocześnie z portem na kompy, SNES czekał na swojego Flashbacka kilka miesięcy dłużej. Po pierwsze, z nieznanych przyczyn Sega dostała Condrada (główny bohater) w białym, a nie czerwonym t-shircie. To jednak był detal. Większe różnice dotyczyły samych loadingów - Mega Drive radziła sobie z nimi znacznie gorzej, ale za to cut-scenki na wektorowej grafice prezentowały się tutaj znacznie lepiej. Port na SNES-a nie miał problemów z czasem potrzebnym na wgranie kolejnych danych, ale - jak zwykle - nie obyło się bez pewnych cięć. Tak, tym razem ku czci zasad „dobrego smaku" zmieniono m.in. nazwę „Death Tower" na „Cyber Tower". Słowo „śmierć" najwyraźniej kojarzy się z bardzo złymi rzeczami. Nieważne, że ciągle kogoś w tej grze zabijamy.

Szaleństwa Nintendo nie mogły znaleźć zrozumienia u Segi, firmy, która postanowiła

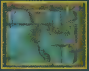


MEGA CD

przygarnąć Flashbacka, tworząc z niego wizytówkę dla swojej platformy - Mega CD. Ta wersja korzystała (podobnie jak w przypadku PoP) z dobrodziejstw płyty CD (wyszedł także port na Philips CD-i oraz 3DO). W wersji na CD nie tylko pojawiły się podłożone głosy bohaterów, ale i nowe, renderowane intro, które było odpowiedzią na to znane z 16-bitowych platform. Także i muzyka stała na najwyższym poziomie - tracki leciały prosto z CD, co wpłynęło na ich jakość.

Multimedialność była plusem wersji na Mega CD, ale gra nie pozbyła się pewnych problemów z samą oprawą. Nie ma się co oszukiwać - dobry PC nie był do przeskoczenia dla 16-bitowych maszyn.

Z odsieczą przyszedł dopiero Atari Jaguar, który oddając swoje „oszukane 64 bity"



do dyspozycji developerom, sprezentował im platformę, która w pełni pokazała potęgę tej genialnej gry. Bez problemów z animacją czy loadingami był to najlepszy port Flashbacka na konsole. Inna sprawa, że mało kto w niego zagrał, tak jak mało kto grał na samym Jaguarze.

Najzabawniejsze jest jednak to, że przygody Condrada miały być w oryginalnym założeniu... adaptacją licencji „Ojca chrzestnego"! Jednak technologia motion capture, która miała być użyta do grywalnej wersji „Ojca", była tak dobra, że Delphine postanowiło wykorzystać ją do bardziej szczytnych celów. Flashback miał powrócić na GBA w oficjalnym remake'u, ale ukręcono temu przedsięwzięciu łeb. Podobnie jak i samemu Condradowi po Fade to Black.

Flashback

[illegible]

Platforma .. SNES, Mega Drive

[illegible]

POWERED BY TO BYŁO GRANE

PRZEGLĄD NOWYCH OLDSCHOOLOWYCH SKŁADANEK GIER NA PSP

Ostatni kwartał powiększył bibliotekę tytułów na PSP o kilka klasycznych składanek. Stąd też pomysł sporządzenia przeglądu, przybliżającego Wam ich zawartość oraz wady i zalety, by pomóc tym samym w dokonaniu słusznego wyboru przy ewentualnym zakupie. Ze względu na ich retro-atrakcyjność powstrzymałem się od oceniania każdej gry z osobna, ograniczając się jedynie do wyszczególnienie największych plusów i minusów. Takich gier się nie ocenia - musicie wczytać się w treść recenzji. ☐ [M@jk]

CAPCOM CLASSIC COLLECTION RELOADED

PLUSY: TRYB MULTI NA 1 KOPII GRY; WSZECHSTRONNE KONFIGUROWANIE

MINUSY: LOADINGI; DROBNE NIEDORÓBKI W EMULACJI; BRAK KILKU ISTOTNYCH HITÓW

Żółto-niebiescy już po raz drugi spłodzili zestaw na panoramiczne ekraniki PSP. Edycja Reloaded obejmuje tym razem 19 gier, a prawie połowa z nich to strzelaniny. Niestety, emulacja części z nich nie jest idealna (kuleje choćby dźwięk w Street Fighterze), a na dodatek czas ładowania jest zdecydowanie zbyt długi jak na oldskul. Ponadto niektóre z zawartych tytułów są na tyle do siebie podobne, że całość sprawia wrażenie nieco mniejszej kompilacji niż ma to miejsce w istocie. Dla przykładu: dostajesz Street Fighter II, SF II Champion Edition oraz SF II Turbo: Hyper Fighting. Miło jest mieć wszystkie 3 wersje, ale gdy poznasz różnice dzielące te wariacje, to pewnikiem najwięcej czasu spędzisz wyłącznie z edycją Turbo, o reszcie zapominając. Warto też wiedzieć, że niektóre gry oferują zremiksowaną ścieżkę dźwiękową oraz efekty, co jest akurat fajnym bajerem, niemniej jednak oddalającym od retro-autentyczności (np. w serii SF planeza Dhalsima charakteryzuje się prawdziwymi odgłosami słoni).

Reszta tytułów, jakie znajdują się w kolekcji, to: 1942, 1943, 1943: Midway Kaisen, Commando, Eco Fighters, Exed Exes, Ghosts 'N Goblins, Ghouls 'N Ghosts, Gun.Smoke, Higemaru, Knights of the Round, Mercs, Son Son, Super Ghouls 'N Ghosts (wersja SNES), The King of Dragons i Vulgus. Całkiem przyzwoita lista, prawda? Fakt, choć nie wszystkie gry są równie dobre i zasługują na to, by znaleźć się w tak zaszczytnym gronie. Pomijam już nieobecność innych perełek z owej dekady, jak The Punisher czy Cadillacs & Dinosaurs (te z pewnością pojawią się w kolejnej odsłonie). Gracz otrzymał pełną swobodę w konfiguracji przycisków, przy czym podczas kierowania w grach wymagających wielu gwałtownych ruchów (jak choćby unikanie pocisków w kultowym Commando) zdecydowanie lepiej sprawdza się cioranie gałką zamiast krzyżakiem. Nie zabrakło także różnych opcji wyświetlania obrazu: standardowe, horyzontalne, rozszerzone na cały ekran lub ukazane w oryginalnym skalowaniu w 2 odmiennych rozmiarach. Dzieła przystosowane do pionowej orientacji umożliwiają obrócenie konsoli o 90 stopni, dzięki czemu można się jeszcze bardziej wczuć szpilając w wertykalnym ujęciu. Tytuły z obsługą trybu multiplayer posiadają wsparcie dla opcji Game Sharing, granie z kumplami wymaga zatem tylko 1 egzemplarza gry (co się chwali).

Męcząc poszczególne gierki łykasz w nagrodę specjalne żetony (choćby za liczbę wciśniętych przycisków). Zebrane monetki służą do udziału w dodatkowej mini-grze rodem z kasyna - czeka na Ciebie jednoręki bandyta. Tutaj polegając wyłącznie na swoim szczęściu możesz wygrać dostęp do sekretnych ilustracji z gier, odblokować możliwość odsłuchania wybranych utworów muzycznych czy nawet aktywować specjalne cheaty. Łącznie czeka blisko 900 sztuk takich „artefaktów" do wygrania - ciekawe to urozmaicenie, ale ze względu na „losowość" odkrycie części bonusów wymaga sporej cierpliwości. CCCR jest moim zdaniem minimalnie gorsze od poprzednika, ale fani Capcom na pewno będą usatysfakcjonowani - reszta osób niech lepiej poczeka na kolejny pakiet retro.

EA REPLAY

PLUSY: DOBÓR TYTUŁÓW; SAVE/LOAD W KAŻDYM MOMENCIE

MINUSY: MAŁO GIER; WERSJE Z KONSOL SNES/MEGA DRIVE

[illegible] wspomnienia. Nawet 15 lat temu ta gra dostawała słabe oceny.

[illegible]

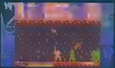
TAITO LEGENDS POWER-UP

Original Game

PLUSY: KILKA ODNOWIONYCH TYTUŁÓW

MINUSY: SPORO NIEZNANYCH GIER; BRAK ISTOTNYCH BONUSÓW

Przeciętnemu zjadaczowi polskiego chleba raczej niewiele mówi nazwa Taito (nie mylić z Tecmo). Ale to można nadrobić, bowiem legendarny japoński developer wydał kolekcję gier, przypominając w ten sposób swoje dokonania w dziedzinie elektronicznej rozgrywki sięgające początków lat 80.



O dziwo, firma kojarzona głównie z serią gier Bubble Bobble nie umieściła tutaj żadnej odsłony swojej flagowej produkcji z bąbelkowymi smoczkami, nie uświadczysz także Renegade, Arkanoida, czy też Operation Wolf, również kojarzonych z Taito. Co zatem jest? Ciekawsze dzieła można policzyć na palcach jednej ręki, choć i te ciężko jednoznacznie wskazać. Znanym kąskiem jest z pewnością przyjemna platformówka z tęczowym motywem przewodnim Rainbow Island (niestety, dostępna jest jakaś „extra" wersja, która ma mniej udaną muzykę), podobnie jak wciągające Elevator Action, w której należy się przedostać na sam dół budynku z pomocą windy, unikając przy tym ciemnych typów. Szczególnie godne uwagi jest Rastan Saga – gra, przy której swego czasu straciłem naprawdę pokaźną sumkę, wrzucając do automatu niezliczone ilości żetonów. Wcielając się w rolę barbarzyńcy przemierzasz baśniowy świat fantasy, siekąc po drodze mitycznych wrogów i kolekcjonując coraz to nowe bronie. Dzieło to charakteryzuje się także niezwykle udaną oprawą audio, robiącą wrażenie do dziś. Warto wspomnieć o obecności obu części przodownika space shooterów - Space Invaders (pierwszy wielki hit w historii tej firmy). Pozostałe gry zawarte na składance to: Qix (logiczna gra w „ucinanie obrazu"), niezwykle kolorowa, wielkanocna platformówka New Zealand Story, Phoenix, Alpine Ski, Chack n' Pop, Lunar Rescue, The Fairyland Story, Raimais, Kiki Kaikai, Kuri Kinton, Return of the Invaders, Space Dungeon, Space Chaser, Crazy Balloon, Cameltry, Balloon Bomber i Legend of Kage. Cztery ostatnie tytuły są także dostępne w wersji „po liftingu" (podobny zabieg został zastosowany niegdyś w innej retro kolekcji Namco Museum), ale dziwi mnie trochę dobór podrasowanych tytułów.

Opcje obejmują standardowe 3 tryby wyświetlania obrazu (identycznie rozwiązane jak u Segi) oraz obsługę gry dla 2 osób. TLPU nie zawiera żadnych dodatkowych materiałów od producenta odnośnie dostępnych gier ani innych trybów zabawy (są tylko porady i triki). Swoista egzotyczność tego zestawu czyni go propozycją wyłącznie dla hardkorowych wyjadaczy, którzy łykają dosłownie wszystko.

ACTIVISION HITS REMIXED

PLUSY: SPORO GIER, W TYM NIGDY NIE WYDANE; OST I DODATKI; SZYBKIE LOADINGI Z ZAPISEM

MINUSY: OPRAWA MOŻE ODRZUCIĆ W DZISIEJSZYCH CZASACH; DROBNE NIEDORÓBKI

Activison nie jest może najpotężniejszym wydawcą w konsolowym świecie, lecz jedno trzeba pamiętać - byli pierwsi. To oni byli odpowiedzialni za najwspanialsze gry dla systemu Atari 2600. Nostalgia szczególnie bliska memu sercu, bowiem to właśnie jedna z gier wchodząca w skład tego zestawu rozpoczęła w ogóle moją przygodę z grami wideo i zapewne spowodowała narodziny życiowej pasji. Mowa o River Raid. Hit roku 1985 sprowadzał się do kierowania małym samolotem lecącym nieprzerwanie w górę rzeki i pokonującym kolejne jednostki wroga. Wszystko rzecz jasna w bardzo umownej grafice, niemniej to nie oprawa stanowiła o sile tej produkcji, lecz grywalność. Zaliczanie mostów „kto dojdzie najdalej" i gromadzenie coraz większych zdobyczy punktowych świetnie motywowało do rywalizacji ze znajomymi. Takich właśnie gier, bardzo oldchoolowych, bez określonego końca, znajdziesz na tej składance ponad 40. Pozwolę sobie tu wymienić takie tytuły jak: Pitfall (są obie części), niezwykle rozbudowane jak na tamte czasy H.E.R.O, Pressure Cooker (zabawa w kucharza) czy banalne gierki typu łowienie ryb (Fishing Derby), chwytanie zwierzyny na lasso (Stampede) czy warcaby (Checkers). Nie zabrakło zabawnych projektów, jak Oink! (zabudowywanie cegiełkami domku świnek przed zdmuchującym go wilkiem) czy gonitwa policjanta za złodziejem (Keystone Kappers). Całość zapodana w niezwykle przyjaznym dla oka menu z przygrywającymi w tle hitami z lat 80! Usłyszysz m.in. takie znane utwory jak "Tainted Love", "Take On Me" czy "It`s My Life".

Sporym udogodnieniem dla Ciebie okaże się pewnie możliwość zmiany gry „w locie" - zamykasz jeden tytuł i błyskawicznie otwierasz następny, a zatem nie ma mowy o chwilowym znudzeniu wynikającym z grzebania w menu. Co ciekawe, taka szybka nawigacja pozwala równocześnie zapamiętać nasz postęp. Tak więc jeśli szpilasz w Pitfalla i jesteś zmęczony ciągłym widokiem ginącego Harrego, możesz w dowolnej chwili przerwać partyjkę, uruchomić inne tytuły i wrócić do gry dokładnie w momencie przerwania zabawy. Sterowanie jest perfekcyjne w grach na „joystick" (cyfrowe sterowanie), jednakże zaadaptowanie sterowania analogowego w grze Kaboom! wypadło niezbyt udanie. Puszczenie analoga powoduje powrót paletki na środek ekranu, z kolei na krzyżaku Gracz nie jest w stanie nadążyć za opadającymi bombami na wyższych poziomach.

„Defaultowo" gry wyświetlane są w nieco pomniejszonym okienku, na szczęście jest możliwość rozciągnięcia na cały ekran (niektóre z nich posiadają także opcję czarno-białego obrazu). Trzeba też zauważyć, że obraz jest nieco rozmyty, przez co nie mogę powiedzieć, że emulowane gry wyglądają jak w oryginale, ale to naprawdę drobny szczegół. Większość tytułów zawiera także dodatkowe bonusy, jak choćby komercyjne reklamy telewizyjne, które, przyznam szczerze, sam widziałem po raz pierwszy. Ponadto każda gra posiada wirtualną wersję pudełka, kartridża oraz skan z oryginalnej instrukcji. Elementem wieńczącym całość jest lista chronologiczna informująca, kiedy prace nad danym projektem zostały rozpoczęte i jaki czas później ukazał się on na rynku. Z tym wiąże się pewna niespodzianka, bowiem 3 gry zawarte w zestawie nigdy nie ujrzały światła dziennego!

Moim zdaniem to najlepsza klasyczna kompilacja wydana na przenośny system, oczywiście pod warunkiem, że takie mocno oldschoolowe pozycje nie wywołują u Was obrzydzenia (trzeba pamiętać, że A2600 miało kiepskie możliwości i wiele tytułów wyglądało na tej platformie słabo). Boję się również, że osoby, które nie miały wcześniej styczności z Atari 2600 i nie czują do tej platformy żadnego sentymentu, nie docenią należycie tego zestawu.

SEGA GENESIS COLLECTION

PLUSY: SAME HITY W OKAZAŁEJ LICZBIE; BONUSY

MINUSY: BRAK STREETS OF RAGE; MULTI WYMAGA 2 KOPII GRY

Jeśli początek lat 90. spędziłeś z platformą Sega Mega Drive (albo Genesis - jeśli wujek przysłał Ci z USA) i z łezką w oku wspominasz ten okres, ów zestaw z pewnością powinien trafić w Twoje ręce. SGC jest w tej chwili najbardziej dopasioną kolekcją 16-bitowych gier Niebieskich spośród wszystkich dostępnych na rynku zestawów.

Składanka została wydana równolegle na PSP oraz PS2 i obie wersje różnią się nieznacznie od siebie i łącznie zawierają blisko 30 tytułów. Istotne jest to, że większość obecnych tu szpili stanowi największe hity Segi, dodatkowo wzbogacone o: wywiady z twórcami, historie powstania, różne ciekawostki wraz z przydatnymi poradami oraz oryginalne skany z ich okładek (zarówno wersji PAL, jak i USA). Lista „startowych" tytułów prezentuje się następująco: Alex Kidd, Altered Beast, Bonanza Bros., Columns, Comix Zone, Decap Attack, Ecco The Dolphin, Ecco: The Tides Of Time, Ecco Jr., Flicky, Gain Ground, Golden Axe I-III, Kid Chameleon, Phantasy Star II-IV, Ristar, Shadow Dancer, Shinobi III, Sonic The Hedgehog I&II, Super ThunderBlade, Sword of Vermilion, Vector Man I&II i Virtua Fighter 2. Ale to nie wszystko, bowiem w miarę dokonywanych postępów w grze możesz odblokować kolejne dzieła (np. Super Zaxxon czy Congo Bongo lub automatowa wersja Altered Beast w przypadku Czarnuli). Widać więc spore zróżnicowanie gier - dostajesz bowiem najlepsze platformówki, bijatyki, strzelaniny, a nawet gry RPG! Niestety, sporym zawodem jest dla mnie absencja kilku innych znanych tytułów, jak choćby flagowej serii chodzonych bijatyk Streets of Rage, pełniącej swego czasu rolę odpowiednika Final Fight. Zabrakło też jakiegoś doomowca (Blood Shot, Zero Tolerance), pozostałych części Sonica (z udziałem Knucklesa czy Tailsa), osobiście dorzuciłbym także Asterixa i Aladdina.

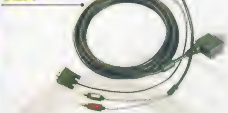
Kolekcja Segi umożliwia zarówno zapisanie stanu gry w dowolnym momencie, jak i późniejsze jego załadowanie, są dostępne 3 tryby widoku ekranu (oryginalny, powiększony i rozciągnięty na cały ekran). Dzięki obsłudze WiFi można spróbować swoich sił także w grach dla 2 osób (niestety, każdy z Graczy musi mieć swój egzemplarz gry). Poziom emulacji grafiki oraz muzyki jest znakomity i ciężko mu cokolwiek zarzucić (choć mnie trochę drażni dziwny efekt „ducha" w niektórych grach, powodujący pewne przyciemnienia w tle podczas ruchu - nie wiem, z czego to wynika).

Krótko - bardzo dobra składanka, zjadliwy oldschool w niezłej oprawie. Dla byłych posiadaczy i fanów 16-bitowej Segi to pozycja „must have".

MADCATZ®

AKCESORIA
DLA PRAWDZIWEGO GRACZA

KABEL
HIGH-DEFINITION
VGA



Najnowszej generacji kabel, który umożliwi Ci wizualny odbiór tego wszystkiego, co oferuje nowa konsola Xbox 360. Dzięki niemu osiągniesz ultra realistyczny obraz wysokiej rozdzielczości na monitorze PC (zarówno kineskopowym jak i LCD). Kabelek wyposażony jest również w HUB optyczny, który umożliwia uzyskanie dźwięku 5.1. Wejdź z MadCatz w świat cyfrowego obrazu oraz dźwięku dzięki połączeniu optycznemu oraz VGA. Produkt posiada oficjalną licencję Microsoftu - nie daj się zrobić w tanie chińskie podróbki. Główne cechy produktu: - Obraz w wysokiej rozdzielczości monitorze do PC - Obsługa trybów 480p/720p/1080 - Wyjście optyczne zapenia czysty, wielokanałowy dźwięk

Sugerowana cena: 75 zł

XPLODER HDTV

Oto najnowszy a jednocześnie unikatowy system pozwalający cieszyć się grafiką wysokiej rozdzielczości w każdej grze z PlayStation 2! To niesamowite ale prawdziwe! Uruchom program i wybierz jedną z rozdzielczości HD (576p, 720p lub 1080i), tryb progressive scan (480p) lub jeden z trybów VGA , następnie włóż płytę z grą i zobacz ją w nowym wymierze! Koniec z ziarnistością gier na telewizorach LCD, koniec z grafiką niskiej rozdzielczości. To naprawdę działa! W zestawie znajduje się również kabel Component.

Sugerowana cena: 149 zł

MC2 RACING WHEEL

Doskonała kierownica zbudowana na bazie wieloletnich doświadczeń. Na uwagę zasługują takie jej cechy jak wibracje, gałka zmiany biegów, specjalne gumowe uchwyty czy podstawka z pedałami, której specjalna budowa zapobiega przesuwaniu się po podłodze. Wszystko to powoduje, że jest to idealny zakup dla każdego prawdziwego fana wyścigów. Produkt posiada oficjalną licencję firmy Microsoft.

Sugerowana cena: 249 zł

play Better

WIĘCEJ PRODUKTÓW NA:
www.madcatz.pl

Kącik WYŚCIGOWY 94

Witam w Nowym Roku. Niedawno odbyło się nasze zebranie redakcyjne, gdzie popykałem sobie w wersję demo Gran Turismo HD na PS3. Jedna trasa, kilka samochodów (jest Ferrari!), do wyboru czasówka lub Drift, którego dotąd seria nie widziała. Napiszę tylko tyle - może Ridge Racer graficznie to na razie nie jest i wkurza brak kamery "z maski", ale i tak te widoki masywów górskich i to, co wyrabiałem Ferrarką, zwala z nóg. Aż się boję pomyśleć, co będzie jak pełna wersja wreszcie zawita na PS3. Zbierajcie kasę, sprzedawajcie puszki i makulaturę - nadchodzi nowa era gier. Podjarany, obśliniony i będący w amoku po tym co widziałem, żegnam się do następnego miesiąca. □
[gamera]

KONTAKT: gamera@go2.pl ; tel. kom. 0603 564-172; gadu-gadu: 430614
listy na adres: Mirosław Grabe, ul. Paderewskiego 1b/22, 41-710 Ruda Śląska 10

TOCA RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SYMULATOR

CLASSICS - Bonus Muscle Car Tour

Zandvoort National Circuit	1 10 01	Dominik Cichy z Radomska
Donington National Circuit	1 08 12	Arkadiusz Wierzbowick z Makowa Podhalańskiego
Mondello International Circuit	1 33 11	Dominik Cichy z Radomska
Hockenheim Short Circuit	1 06 29	Dominik Cichy z Radomska
Snetterton	1 10 11	Arkadiusz Wierzbowick z Makowa Podhalańskiego
Eastern Creek Short Circuit	1 06 87	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Castle Combe	1 01 87	. Arkadiusz Wierzbowicki z Makowa Podhalańskiego

GT - Global GT Lights

Donington National Circuit	0 56 94	Robert Wielgus z Opoczna
Motopark Oschersleben 'B	0 50 18	Dominik Cichy z Radomska
Oran Park North Circuit	0 22 27	. Dominik Cichy z Radomska
Eastern Creek Short Circuit	0 52 18	Dominik Cichy z Radomska
Brands Hatch Short Circuit	0 37 55	Piotr Borkowski z Sosnowca
Castle Combe	0 54 50	Piotr Borkowski z Sosnowca
Gateway International Road	0 48 03	.Piotr Borkowski z Sosnowca
Sandown International Motor Raceway	1 01 36	Piotr Borkowski z Sosnowca
Oulton Park Fosters Circuit-	0 48 59	Robert Wielgus z Opoczna
Silverstone National Circuit	0 47 87	Piotr Borkowski z Sosnowca
Barbagallo Short Circuit	0 37 78	Piotr Borkowski z Sosnowca

OVAL - IndyCar Series

Gateway International	0 22 59	Piotr Borkowski z Sosnowca
Dover International Raceway	0 17 08	Piotr Borkowski z Sosnowca
Indianapolis Motor Speedway Oval	0 36 95	Piotr Borkowski z Sosnowca
Nashville Super Speedway	0 21 12	Piotr Borkowski z Sosnowca

TOURING CAR - DTM

Hockenheim Grand Prix Circuit	1 11 24	Arkadiusz Wierzbowick z Makowa Podhalańskiego
EuroSpeedway Lausitz	1,02 12	Robert Wielgus z Opoczna
Spa-Francorchamps GP Circuit	1 48.69	Robert Wielgus z Opoczna
Brno	1 24 16	Robert Wielgus z Opoczna
Motopark Oschersleben	1 02 28	Robert Wielgus z Opoczna
Norisring City Race	0 40 54	Damian Dabrowski z Ustronia
Nürburgring Short	1 06 02	Piotr Borkowski z Sosnowca
Circuit Park Zandvoort	1 11 39	Robert Wielgus z Opoczna
EuroSpeedway Lausitz	1 02 63	Piotr Borkowski z Sosnowca
Istanbul Grand Prix	1 28 33	. Dominik Cichy z Radomska

OFF ROAD - Mitsubishi Motors Rally Trophy

UK Rally Stage 1	3,10,55	Adam Przemyk z Wałbrzycha
UK Rally Stage 2	2,22,09	Dominik Cichy z Radomska
UK Rally Stage 3	2,57,31	Adam Przemyk z Wałbrzychaa

OPEN WHEEL - Formula 3

Phillip Island Grand Prix Circuit	1 02,01	Dominik Cichy z Radomska
Donington Grand Prix Circuit	1 00,27	Dominik Cichy z Radomska
Mondello International Circuit	1 01 59	Piotr Borkowski z Sosnowca
Snetterton	0 44 28	Dominik Cichy z Radomska
Sandown International Motor Raceway	0 48 11	Piotr Borkowski z Sosnowca
Castle Combe	0,41,21	Dominik Cichy z Radomska
Oulton Park International Circuit	1.03,36	Piotr Borkowski z Sosnowca
Surfers Paradise Circuit	1,11,13	Dominik Cichy z Radomska

TMS - Palmer Motorsport Sensation

Bedford Autodrome North Circuit	0,27 00	Jacek Brzeziński z Bydgoszczy
Bedford Autodrome East Circuit	0,33,09	Dominik Cichy z Radomska
Bedford Autodrome South Circuit	0 46 02	Robert Wielgus z Opoczna
Bedford Autodrome West Circuit	1 07 12	Robert Wielgus z Opoczna
Bedford Autodrome GT Circuit	1,55 11	Arkadiusz Wierzbowicki z Makowa Podhalańskiego

HONDA THE POWER OF DREAMS - Honda NSX

Donington Grand Prix Circuit	1,24,87	Piotr Borkowski z Sosnowca
Shanghai Grand Prix Circuit	2,01,26	Piotr Borkowski z Sosnowca
Nürburgring Short	1,22,96	Piotr Borkowski z Sosnowca

TELEXTREME

Prawidłowa odpowiedź to Grand Prix Australii '91. Liczba okrążeń wynosiła 14, GP zostało przerwane z powodu deszczu. Prawidłowych odpowiedzi było 12, nieprawidłowych ponad 50, co pokazuje, ile mamy prawdziwych kiboli F1. Nagrodę w tym miesiącu otrzymuje Krystian [illegible] ze Strzelina. Poniżej kolejne pytanie z wiedzy o F1, myślę że trochę łatwiejsze.
Pytanie:

KTO BYŁ ODPOWIEDZIALNY ZA ZAMIESZANIE Z FLAGĄ KOŃCZĄCĄ WYŚCIG (BIAŁO-CZARNA SZACHOWNICA) PODCZAS GP BRAZYLII W 2002 ROKU (GOŚĆ POKAZAŁ JĄ NIE LIDEROWI, A ZDUBLOWANEMU TAKUMIE SATO)?

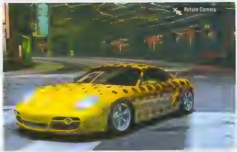
Termin: do 2 lutego 2007 r.

CHECKPOINT
NAJLEPSZE CZASY LUTEGO

Tourist Trophy
THE REAL RIDING SIMULATOR
26

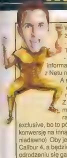
1.Laguna Seca	1,27,710	Jarosław Bartoszek z Puław
2.Infineon	1,39,212	Jarosław Bartoszek z Puław
3.Tsukuba	0,59,524	Jarosław Bartoszek z Puław
4.Fisco 2005	1,45,003	Kamil Jesion z Gołańcza
5.Fisco 90's	1,31,122	Kordian Wilczek z Zawiercia
6.Fisco 80's	1,21,114	Kordian Wilczek z Zawiercia
7.Motegi West	0,40,003	Adrian Kupcewicz z Jaworzna
8.Motegi East	1,30,209	Krzysztof Mazur z Kętrzyna
9.Motegi	1,54,253	Michał "Mick" Fiałkowski - Szubin
10.Motegi Super Speedway	0,36,048	Kordian Wilczek z Zawiercia
11.Suzuka East	0,56,067	Jarosław Bartoszek z Puław
12.Suzuka West-	1,24,004	Jarosław Bartoszek z Puław
13.Suzuka-	2,15,060	Michał "Mick" Fiałkowski - Szubin
14.Valencia	1,36,486	Michał "Mick" Fiałkowski - Szubin
15.Nurburgring	7,28,115	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
16.El Capitan-	1,52,332	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
17.Beginner Course	0,26,651	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
18.Motorland	0,44,023	Kordian Wilczek z Zawiercia
19.High Speed Ring	1,10,111	Jarosław Bartoszek z Puław
20.Mid-Field	1,11,618	Kordian Wilczek z Zawiercia
21.Apricot Hill	1,29,632	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
22.Autumn Ring Mini	0,39,125	Kordian Wilczek z Zawiercia
23.Autumn Ring	1,22,113	Kordian Wilczek z Zawiercia
24.Trial Mountain	1,29,128	Kordian Wilczek z Zawiercia
25.Deep Forest	1,19,144	Kordian Wilczek z Zawiercia
26.Grand Valley East	1,03,365	Bartosz Bobowski z Wiślicy
27.Grand Valley	1,59,838	Kamil Jesion z Gołańcza
28.New York	1,40,284	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
29.Seattle	1,40,854	Jarosław Niestrawski z Bytomia
30.Tokyo R246	1,49,823	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego
31.Clubman Stage Route 5	0,56,009	Adrian Kupcewicz z Jaworzna
32.Special Stage Route 5	1,28,048	Kordian Wilczek z Zawiercia
33.Seoul Central	0,59,991	Adam Chomiuk z Sopotu
34.Hong Kong	1,28,159	Kordian Wilczek z Zawiercia
35.Citta di Aria	1,48,008	Kordian Wilczek z Zawiercia
36.Costa di Amalfi	2,10,451	Kordian Wilczek z Zawiercia
37.Cote d'Azur	1,43,189	Bartłomiej Krawczyński z Tomaszowa Mazowieckiego

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Radosław Weber, zwycięzca z tego miesiąca, tak oto zachwalał swój samochód: "Chciałbym pokazać światu mojego Porsche Caymana S z gry Need For Speed Carbon. Dlaczego? Po pierwsze - jest piękny, po drugie - jest miodny, po trzecie - to Porsche...". No i właśnie się z nim zgodziliśmy. Dobra robota.

Kącik BIJATYK 100



Witam po raz setny!!! Któż by przypuszczał, że do tego jednak dojdzie! Początek roku - i z miejsca szok razy dwa! Po pierwsze, Tekken 5 Dark Resurrection na PS3 - ledwie miesiąc temu pojawiły się pierwsze informacje, a gra jest już dostępna do ściągnięcia z Netu na PS3 (krótki test w Co nowego?). A sprawa druga: Virtua Fighter 5, o której od dawna się mówiło, że będzie exclusive'em na PlayStation 3, nadciąga też na X360!!! Z jednej strony wygląda więc na to, że PS3 ma exclusive na pół roku, choć z drugiej... raczej chyba nikt nie nabierze się na hasło exclusive, bo to pół roku to raczej niezbędny czas, by zrobić konwersję na inną konsolę (o czym decyzja w sumie zapadła niedawno). Oby jeszcze ten rok przyniósł Tekkena 6 i Soul Calibur 4, a będziemy mogli śpiewać pieśni pochwalne ku odrodzeniu się gatunku bijatyk - bo fakt faktem, rok 2006 był pod tym względem wręcz fatalny. W tym miesiącu znalazło się też miejsce na kilka listów - ciąg dalszy wkrótce, a na razie zapraszam do lektury. ☐ [kali]

KONTAKT: kali@psxextreme.pl ; tel. 0501 391 911,
(listy z dopiskiem "K'CIK BIJATYK")

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 2
TEKKEN DARK RESURRECTION

Z uwagi na promocję Tekken: DR wydanego na PSP, Sony Poland po raz drugi zorganizowało Oficjalne Mistrzostwa Polski. Przypomnę, że rok temu impreza spod szyldu "The King of..." okazała się czymś w rodzaju promocji gry z wielką nagrodą główną i skiepszczonymi zasadami. Jak było tym razem? Niestety, istne deja vu, z jednym małym wyjątkiem. Sony zrezygnowało z budek na kołach pod gołym niebem i wszystko odbyło się na terenie Empików. Eliminacje zostały rozegrane w 6 miastach: Katowicach, Krakowie, Poznaniu, Łodzi, Wrocławiu i Warszawie. Przez całą fazę eliminacyjną (prócz każdego finału) grało się dokładnie tak jak rok temu, czyli do jednej wygranej walki! 3 szybciutkie rundy i paliłeś wrotki do domu. Szkoda, choć okazało się, że nie to było największym felerem rozgrywek.

Do wielkiego finału awansowało 16 graczy: Chmielewski Tomasz, Cambion, Jamor, Gon, Szczepaniak Rafał, Biliński Artur, Tenshimitsu, Swayman, Devil, Matt, Di, Łakomy Tomek, Lenkiewicz Damian, Robson, Przygodzki Kamil, Durzyński Przemek. Zostali oni rozstawieni w standardowym systemie pucharowym, no i poszło. Podczas wielkiego finału krzyżaki w konsolach były już tak zjechane, że praktycznie nie dało się grać. Na jednym PSP został nawet wciśnięty (na stałe) jeden z przycisków. Istny koszmar dla prawdziwych wyjadaczy turniejowych, a głównie tacy zakwalifikowali się do finału. Byle leszcz mógłby nie zauważyć, że krzyżak jest kompletnie zajechany, a przycisk zablokowany, ale tu startowała Czołówka Polskiego Tekkena. Szkoda miejsca, żeby rozpisywać, kto z kim przegrał i dlaczego. Muszę jeszcze tylko wspomnieć, że swojego pierwszego poważnego przeciwnika Gon spotkał dopiero w finale. No cóż, podczas tego turnieju trzeba było mieć więcej szczęścia niż umiejętności.

Podium:

1. **Sebastian "Gon" Lechowicz (Lee) [Tychy]**
2. **Mateusz "Matt" Wleklik (Julia) [Leszno]**
3. **Paweł "Swayman" Pióro (Paul, Julia) [Warszawa]**

Gon zgarnął czek na 5 tysięcy złotych (jeszcze chyba nikt nigdy tak bardzo nie cieszył się z wygrania turnieju Tekkena). Matt jak zwykle musiał zadowolić się drugim miejscem, ale na pocieszenie dostał trzy tysiaki. Sway otrzymał czek na 2 tys. i gratulacje od samego Pączka aka GodFenga (bezcenne). ☐ [mashter]

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe:

PODAJ TYTUŁ PEWNEGO OLDSCHOOLOWEGO, OPARTEGO O MANGĘ CHODZONEGO MORDOBICIA (WIDOK Z BOKU), KTÓREGO BOHATEREM BYŁ KRÓLIK-SAMURAJ. CIEKAWOSTKA Z GRY: PO ZABICIU NIEWINNYCH OSÓB BOHATER POPEŁNIAŁ SEPPUKU.

Zasady takie jak zwykle, liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywa pierwsza osoba, która dodzwoni się i udzieli prawidłowej odpowiedzi. Nagrodami są joypady MadCatz do PS2. Odpowiedzi można udzielać dnia **3.02.2007 r.** pod numerem **0 501 391 911**, równo od godziny **21.00.** Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał. Telefon zostanie też wyłączony [illegible]

Odpowiedź na pytanie z TE#113: gra bokserska, z której Electronic Arts zaczerpnęło innowacyjny pomysł sterowania ciałem zawodnika, implementując go w serii Fight Night, to oczywiście Victorious Boxers. Mieliście z tym ogromne problemy, co w sumie mnie trochę dziwi, bo o VB wspomniałem przy okazji recenzji gier z serii Fight Night. Telefonów było mało (nie trzeba było bawić się we włączanie/wyłączanie aparatu), ale w końcu padła dobra odpowiedź... w dodatku ze strony dziewczyny)! Na to pytanie prawidłowo odpowiedziała Karina Krysiak. Gratulujemy!

✉ LISTY

"Mam pytanko: skąd Wy, do jasnej cholery, bierzecie informacje "ilu-klatkowy" jest dany cios lub jego strata na bloku?!"
anonim, SMS

Kali: Zasadniczo są dwa źródła, do jasnej cholery. Po pierwsze, oficjalne Frame Data, obejmujące pełną charakterystykę wszystkich ciosów w zależności od sytuacji. Po prostu jak tylko pojawią się oficjalne poradniki (przede wszystkim Japonia), bardzo szybko zawarte w nich informacje, dotyczące zależności klatkowych, trafiają w czeluście Internetu i bez większych problemów można je odnaleźć. Druga zaś metoda - z jaką mieliśmy przez długi czas do czynienia w przypadku Tekken 5 - to mozolne, własnoręczne rozpracowywanie ciosów przez ogół społeczności zakochanej w danych bijatykach. Tak się sprawa ma, że w każdej bijatyce są zagrania, których charakterystyka nie zmienia się w następnej odsłonie danej serii. I tu zaczyna się mozolna robota: sprawdza się, porównując ciosy o zbliżonej szybkości, który np. wejdzie w danej sytuacji (np. po zablokowaniu jakiegoś mocnego uderzenia). Stąd też wyciąga się od razu wnioski, jaką stratę na bloku ma dane zagranie - właśnie przez sprawdzenie, który cios trafi na gwarancie, a który nie. Metodą prób i błędów można dojść do precyzyjnych lub dość precyzyjnych wniosków, z akceptowalną granicą błędu w zakresie 1-2 klatek.

"Siema. Chciałbym się dowiedzieć, czy są jakieś bijatyki na PSone".
Anonim, SMS

Kali: Są.

"(...) Swego czasu pisaliście o zbugowanym save'ie z Soul Calibur 3, zamieniającym się po jakimś czasie w coś z podpisem "save is corrupted". Nie spotkało mnie nic takiego w SC3, ale w Tekkenie 5 diabli mnie brali na widok czegoś takiego już czterokrotnie. Nie spowodowało to uszkodzenia innych save'ów. Tak czy owak odechciewa się grania mając w perspektywie widok czegoś takiego (...)"
Auron, e-mail

"(...) Kilka numerów temu w PE była wzmianka o błędzie w Soul Calibur III, która powoduje uszkodzenie save'ów z gry, a nawet uszkodzenie save'ów z innych gier na tej samej karcie pamięci. Chciałbym się dowiedzieć, czy podobny błąd zanotowano również w poprzedniej części SC? Ostatnio, po kilkudziesięciu już godzinach obcowania z Soul Calibur II, ni z tego, ni z owego padły mi save'y (przy odpalaniu jest napisane Data Corrupted, czy jakoś tak), a nie przypominam sobie, żeby memorka była źle wsadzona lub żebym ruszał konsolą przy zapisie gry. Co o tym myślisz? Czy to możliwe, że to taki sam błąd jak przy "trójce"? (...)"
Kai, e-mail

Kali: Podobnych zgłoszeń było kilka. Wygląda na to, że ta przypadłość dotyczy nie tylko Soul Calibur 3, choć przy tym tytule dawała się najczęściej we znaki. Problem z psuciem się save'ów (Corrupted Data) pojawiał się sporadycznie również przy innych bijatykach Namco - Soul Calibur 2, Tekken 4 czy 5. Przypominam więc, jak wygląda jedyny skuteczny sposób sprawdzający się przy SC3 - może i w innych tytułach będzie działał. A więc: stan gry powinien być pierwszym save'em zrobionym na danej karcie pamięci. Uporządkujcie sobie miejsce na drugiej memorce, tudzież zgadajcie się z kumplem i poróbcie kopie istotnych stanów gry, co by całkowicie wyczyścić jakiegoś memory carda (wszystko wykasować). I przy takiej czystej karcie pamięci odpalcie SC3 (lub inne tytuły) i zapiszcie stan gry (tak, by był on pierwszym stworzonym na tej memorce), a wszystko powinno być już odtąd w porządeczku.

SPARRING PARTNER

Oto namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki, nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje postacie w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk) lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko ładnie jest wypisane i nie skasuje się gdzieś po drodze;). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info").

GRY: Soul Calibur 2, Tekken 4
NICK: Smody
GDZIE: Rybnik
POSTACIE: Max, Kilik, [illegible], Kazuya, Hwoarang (T4)
KONTAKT
tel.kom 0 504 924 19
INFO: Poznam dobrych graczy, najlepiej [illegible]

GRY: Tekken 5
NICK: Roman
GDZIE: Głogów (Dolny Śląsk)
POSTACIE: Feng, Bryan
KONTAKT
tel.kom 0 509 698 056
INFO: tylko naprawdę najlepsi, popykam też w PES-y i [illegible]

GRY: Tekken 5
NICK: Dark Squall
GDZIE: Lidzbark Warmiński
POSTACIE: Bryan, Lee, [illegible] Paul
KONTAKT
tel.kom. 0 508 577 774
INFO: Szukam dobrych graczy z okolic

GRY: TEKKEN 5, VF4 EVO
NICK: Juggle Master
GDZIE: Augustów
POSTACIE: Feng, Marek, Kazuya (T5), Kage, Lau (VF4 EVO)
KONTAKT
tel.kom 0 604 55 [illegible] 2 8
INFO: Czy jest w pobliżu ktoś do walk na wysokim poziomie?

GRY: Tekken
NICK: Adi
GDZIE: Lubin
POSTACIE: Kazuya, Hwoarang, [illegible], Marduk
KONTAKT
tel.kom 0 668 948 390
INFO: Szukam Graczy na poziomie

GRY: Tekken 5, Soul Calibur 3
NICK: Vanik
GDZIE: Wodzisław Śląski i okolice
POSTACIE: Jin, Bryan (Tekken 5), Mitsurugi (Soul Calibur 3)
KONTAKT
tel.kom. 0 663 [illegible] 04 282
INFO: Pogram też w Pro Evolution Soccer i Burnouta

GRY: Tekken 5
NICK: Mateo lub Mati
GDZIE: Białystok
POSTACIE: Steve, Feng, Jin
KONTAKT
tel.kom 0 69[illegible] 78 479
INFO: Zagram też w Mortal Kombat: Deception

GRY: Tekken 5
NICK: bob [illegible]
GDZIE: [illegible]
POSTACIE: większość :)
KONTAKT
tel.kom 0 504 634 870
INFO: potrzebny dobry sparring partner, może być ze Słupska lub okolic

GRY: Tekken 5
NICK: DanCeR
GDZIE: Łódź
POSTACIE: różne
KONTAKT
tel.kom 0 500 547 713
INFO: pracuję w Warszawie, w Łodzi bywam co tydzień lub dwa.

Gry: Soul Calibur 2
Nick: Sznejk
Gdzie: Rzeszów
Postacie: Ivy, Kilik, Voldo
Kontakt:
e-mail: sznejk@o2.pl
Info: Jestem [illegible], nie mam z kim grać

GRY: Tekken
NICK: WaveMax
GDZIE: Poznań
POSTACIE: Kazuya, Jin, Heihachi, Asuka, Nina
KONTAKT
tel.kom. 0 66[illegible] 097 163
INFO: Chętnie pogram też w 2D i jRPG

GRY: DOA 4, Soul Calibur 2 i 3, Rival Schools, UBF
NICK: Makler
GDZIE: Ustka
POSTACIE: Kasumi, Ayane (DoA4), Cass., Night., Xian (SC2) + Setsu., Siegfried (SC3), Batsu + Hinata (RS)
KONTAKT: e-mail makler1968@wp.pl
INFO: Brace yourself. Byłem ćwierćfinalistą na turnieju SC3 w Słupsku

GRY: WWE Smackdown vs RAW 2006
NICK: Spider
GDZIE: okolice Szczecina + Stargardu Szczecińskiego
POSTACIE: Kane, Stone Cold, Rey Mysterio
KONTAKT: tel.kom 0 514 638 960 (SMS)
INFO: Gramy w godzinach 8:00 - 1:00, zagram też bardzo chętnie w PES

Kącik SPORTOWY 83

Shake that thing! Koniec roku to czas podsumowań i plebiscytów, pora więc i na nas. Najlepszą piłką 2006 była... nie to, to wiadomo. Najlepszym ping-pongiem... to w sumie też oczywiste. Cóż, wychodzi na to, że branża jest jednak przewidywalna i na ciekawostki nie ma miejsca:). Jak zresztą pokazują piłkarskie plebiscyty, które w cuglach wygrał Fabio Cannavaro, liczy się coś więcej niż umiejętności. Wystarczyło pooglądać, jak boskiego Włocha ogrywają zawodnicy Lyonu i jakie kiksy robi w lidze hiszpańskiej, by wiedzieć, że niekoniecznie jest taki wielki. Za to Juninho Pernambucano nie załapał się nawet do grona 30 nominowanych - i gdzie tu sprawiedliwość? Choć akurat w Polsce koniec roku upłynął pod znakiem wspaniałego sukcesu siatkarzy... obyśmy dożyli podobnego w wykonaniu naszych piłkarzy! I tym pełnym nadziei hasłem zapraszam do lektury bieżącego "Kącika..". Z zagraniami do PES6 ruszymy jak tylko Sciera uzna, że jednak warto zapewnić tej rubryce stałe dwie strony. grr... □ [koso]

KONTAKT: koso@psxextreme.pl; (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")

NH Cup II - turniej PES6

Połowa grudnia. Kraków. Dojazd na miejsce turnieju organizowanego przez Arboosa był dość problematyczny, ale gdy już udało nam się przebić przez centrum i kilka innych dzielnic, lokacja o nazwie "Zajazd Mogilski" przywitała nas mocno dance'owo nastawionym didżejem, piwem w rozsądnej cenie... i przeraźliwym zimnem. Obsługa po jakimś czasie skumała, że widok kilkudziesięciu osób w kurtkach może mieć związek z niską temperaturą i podkręciła ogrzewanie. Temperatura turnieju również rosła wraz z każdą kolejną rundą, jako że stawili się wszyscy czołowi Gracze z całej Polski (w sumie blisko 100 osób). Sporo, ale mniej niż się spodziewano, stąd z każdej grupy wychodzili... niemal wszyscy:). Pucharówka przyniosło sporo niespodzianek - odpadli m.in. Esiek, Sado i Aro. Ryzyko randomu było ograniczone do minimum, bowiem w tej fazie rozgrywano mecz i rewanż. Po wielu godzinach zmagań, ostatecznie w finale zmierzyli się Bogee i Bob - ten pierwszy nie dał rywalowi szans, punktując go 3:0

Pierwsza trójka
1. Bogee, 2. Bob, 3. Brat

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Nazwa: Grajewo Cup
Data: 27 stycznia
Miejsce: ul. Mickiewicza 1 - Publiczne Gimnazjum nr 2 w Grajewie
Reguły: gramy klubami, reprezentacjami, bez Classiców na "czystym" PES-ie - standard rules
Kontakt: adamwadolkowski@wp.pl, GG: 2510146 (zwykle niewidoczny), 696446140 (kom)

Nazwa: Brachu & Kemik Cup III
Termin: 11 lutego (niedziela)
Miejsce: Wodzisław Śląski, ul. Chrobrego 13a
Wpisowe: 10 zł
Reguły: gramy na PlayStation2. Formy zielone, prosimy o zabieranie własnych padów
Kontakt:
tel. 509 - 177 - 543
lub 503 - 471 - 509

Nazwa: Szostak Cup III
Miejsce: Dąbrowa Górnicza, ul. Dąbrowskiego, Pub Eleonora
Data: 11 marca, godz.10
Wpisowe: 10 zł
Reguły: gramy w PES6
więcej informacji - http://forum.pes-scena.pl

7 GRZECHÓW GŁÓWNYCH PES6

Mamy za sobą kilka miesięcy zmagań z szóstym Pro Evo. Trudno ukryć, że po tym czasie pierwsze wrażenie związane z grą uległo zmianie - jeszcze trudniej ukryć, że jest to niestety zmiana na gorsze. Seabass wraz z Konami nie stanęli na wysokości zadania, wyważony gameplay z PES5 sprowadzając na lekko arcade'owe tory, gdzie ofensywa ma znaczne fory względem obrony. Gdybym dziś miał wystawiać ocenę wersji na PS2, 8+ byłaby maksymalną notą, jaką mógłbym przyznać. Co o tym zadecydowało? Zapraszam do mojej krótkiej listy największych grzechów najnowszej piłki Konami (kolejność przypadkowa):

1. Polska wersja językowa

Miało być tak dobrze, więc dlaczego jest tak źle? Gra zaliczyła 1,5-miesięczny obsuw względem pierwotnej daty premiery. Do tego czasu wszyscy fani serii: a) sprowadzili grę z Zachodu, jako że po testach pierwszej polskiej wersji językowej i tak było wiadomo, że jest zwykłą kpiną; b) załatwili sobie grę w nielegalny sposób. PES6 stracił więc podwójnie, bo gdy już się ukazał, aż strach było po niego sięgać - choćby w obliczu kolejnego grzechu

2. Polski komentarz

Załamka totalna. FIFA 06, czyli debiut Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza w roli komentatorów, wypadł nieporównywalnie lepiej. Mateusz Borek "przeszedł obok meczu", komentując z emocjami porównywalnymi do tych, jakie towarzyszą odkryciu nowego typu rzęsistka pochwowego. Do tego dodajmy tragiczne wprost tłumaczenie kwestii z angielskiego - słynne "odpalił strzał" niechaj będzie najbardziej żałosnym tego przykładem. Na dodatek, polska wersja gry nie ma angielskiego komentarza..

3. Bramkarze

W pierwszym odruchu nie miałem do gry bramkarzy zastrzeżeń. Wynikało to głównie z faktu, że Winning Eleven 10 miało najgorszych golkiperów w historii serii - piąstkowali piłki do ziemi, wypluwali je przed siebie po lekkich strzałach itd. Zasadniczo w ciągu ostatnich lat na bramkarzy trudno było narzekać, zwłaszcza porównując ich zachowania z tymi z Fify. W PES6 sprawa ta uległa radykalnej zmianie. Najbardziej irytująca jest totalna przypadkowość. Farfocle wpuszczane gdzieś pod pachą, nader częste strzały gdzieś "obok ucha", niemal w środek bramki... A z drugiej strony - bronione w niesamowitym stylu potężne luty, efektowne robinsonady

Ciąg dalszy w następnym numerze

SZKOŁA GRANIA PES6

Tym razem bierzemy na warsztat specjalne umiejętności. Zamiast cyferek mamy tu do czynienia z gwiazdkami - jeśli znajduje się ona przy jednym z atrybutów danego zawodnika, znaczy to tyle, że gość jest w tej dziedzinie nader błyskotliwy. Część specjalnych umiejętności pokrywa się z podstawowymi parametrami, które przedstawiłem miesiąc temu, ale gwiazdka ma często priorytet - wybierając między zawodnikiem A i B na daną pozycję warto przemyśleć, czy ważniejsze będą dla nas liczby opisujące np. jego umiejętność podania, czy po prostu specjalna umiejętność Passing.

Drybling (Dribbling) - wbrew pozorom nie oznacza łatwości, z jaką drybler zamienia rywali w slalomowe tyczki. Dotyczy tylko i wyłącznie zawodników sterowanych przez konsolę. Gdy wyposażony w gwiazdkę piłkarz ma futbolówkę, drybluje aż mu się nie znudzi.

Drybling taktyczny (Tactical Dribble) - podobnie jak Drybling dotyczy zawodników AI. Od poprzedniej umiejętności różni go to, że gracze dryblują nie dla sztuki, lecz pragmatycznie, by dojść do dogodnej pozycji strzeleckiej lub znaleźć trochę miejsca na podanie.

Ustawianie (Positioning) - jedna z kluczowych umiejętności. Obejmuje zarówno wychodzenie do podań, jak i ustawianie się w polu karnym i pozycję względem piłki przy dośrodkowaniach i ewentualnych dobitkach strzałów innych zawodników.

Reakcje (Reaction) - szybkość i dynamika uwalniania się spod opieki obrońców i uciekania na wolne pole. Z drugiej strony zwiększa ryzyko odgwizdania pozycji spalonej przy urywaniu się defensorom, ale to już kwestia wyczucia i timingu.

Rozgryw. (Playmaker) - podobno prawdziwi reżyserzy środka pola wyginęli, ale PES6 pokazuje, że nie do końca. Gdy zawodnik obdarzony tą gwiazdką jest przy piłce, reszcie zespołu zwiększa się tzw. "attack awareness" - z większym wyczuciem wychodzą do podań, tudzież chyżo urywają się po skrzydłach w nadziei na dogranie piłki przez partnera.

Podawanie (Passing) - zawodnik z tą gwiazdką podaje w tempo (i dodatkowo celnie) na dobieg (zagrania z "trójkątem"), a dodatkowo dysponuje świetnym ostatnim podaniem - jeśli odgrywa do partnera w polu karnym, pewne jest, że zaraz zrobi się niebezpiecznie.

Strzelanie goli (Scoring) - wykańczanie akcji, ale i umiejętność dochodzenia do ostatnich podań w polu karnym i jego obrębie. Posiadacze tych gwiazdek są często autorami kuriozalnych goli, np. z wyjątkowo niedogodnej pozycji, z odchylenia - a Adriano to chyba wręcz ma 3 gwiazdki opisujące tę umiejętność:)

Strzał 1na1 (Shoot 1 on 1) - niebywale pomocne przy sytuacjach sam na sam, zwiększa szanse na zdobycie gola.

Zadaniowiec (Post Player) - określa umiejętność przytrzymania piłki (brawa za tłumaczenie), zastawienia się i przepchnięcia rywala, by chwilę później dograć elegancko do znajdującego się na lepszej pozycji partnera.

Linie (Lines) - przemieszczanie się w obrębie linii obrońców drużyny przeciwnej, gdy zastawiają oni pułapkę ofsajdową. Zawodnik z tą gwiazdką urywa się z mniejszym ryzykiem pozycji spalonej, dzięki czemu łatwiej dochodzi do sytuacji sam na sam z bramkarzem.

Strzały z dystansu (Middle Shooting) - umiejętność oddawania czystych i celnych strzałów z dystansu (bez podkręcania). W PES6 bomby zza pola karnego nie wpadają już tak często jak w poprzedniej części, ale wyposażony w tę gwiazdkę gracz, znajdując się w odpowiedniej pozycji, może zasadzić piękną bramkę.

Skrzydło (Side Player) - zawodnik lepiej czuje się przy liniach bocznych boiska i radzi tam sobie lepiej niż gdy zejdzie do środka.

Centrum (Centre Player) - tu na odwrót: piłkarz lubi grać w środku pola, rzadko zbiegając do linii.

Karne (PK Kicker) - znacznie zmniejsza ryzyko posłania piłki poza prostokąt wyznaczający bramkę.

Pod. z 1 piłki (1 Touch Pass) - bardzo mylący atrybut, bo za podania z klepki odpowiada w minimalnym stopniu - główną ideą tej umiejętności są strzały z pierwszej piłki na bramkę, czy to z główki, woleja, czy przewrotki..

Strzał z fałsza (Outside) - gwiazdka przy tym parametrze oznacza pomyślność zagrań zewnętrzną częścią stopy, zarówno podań, jak i strzałów. Dotyczy wyłącznie dominującej nogi.

Krycie (Man-Marking) - obowiązuje dopiero wówczas, gdy ustawimy w formacji opcję Man-Marking, czyli krycie któregoś z zawodników drużyny przeciwnej. Gwiazdka przy tej umiejętności oznacza zacieśnienie krycia i mniejszą szansę na to, że pacjent urwie się nam spod opieki.

Wślizgi (Sliding) - oznacza bardziej trafione timingowo wślizgi i mniejszą szansę na to, że powalimy rywala na glebę, a sędzia odgwiżdże faul.

Asekuracja (Covering) - dotyczy zawodników kierowanych przez konsolę i oznacza asekurowanie kolegów w przypadku, gdy linia obrony się sypie lub jeden z graczy zmienił pozycję. Niezwykle cenne w przypadku gry 3 obrońcami, ale i przy czteroosobowym bloku defensywnym rzecz nie do przecenienia.

Obrona (D-Line) - główny inicjator pułapek ofsajdowych, zazwyczaj obrońca. Taki zawodnik w składzie to świetna rzecz, jeśli gramy ryzykownie, wysoką obroną i próbujemy łapać rywali na spalonych.

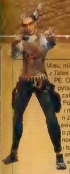
Broni karne (PK Keeper) - bywa, że bramkarz rzuca się tam, gdzie strzela napastnik, a piłka i tak trafia do bramki. Z golkiperem wyposażonym w tę gwiazdkę nie idzie już tak łatwo.

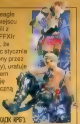
Broni 1na1 (Keeper 1 on 1) - zwiększa szybkość reakcji na strzały z bliskiej odległości oraz znacznie zwiększa szanse na wybronienie sytuacji sam na sam.

Daleki wrzut (Long Throw) - pozwala wrzucić piłkę z autu na dalszą odległość.

Piła

Kącik RPG 84





Mieu, mieu! - jak powiadają najmądrzejsze cheagle z Tales of the Abyss. Witajcie w ulubionym miejscu PE. Odpowiadam od razu na dziesiątki maili z pytaniem, jak przejść Shrine of Miriam w FFXII: załóżcie proszę Sharda... Już się cieszę, że Poradnik Extreme 10 wyjdzie pod koniec stycznia i naprawdę obszerny opis FFXII, sklecony przez niżej podpisanego (stuknęło mi 150 h gry), uratuje świat od zalewu kolejnych maili z wołaniem o pomoc, haha. Jeszcze raz rekomenduję nowego Talesa - grę niezwykle sympatyczną i bardzo grywalną również w multiplayerze. Miejmy nadzieję, że zostanie wydana w PAL-u. Mieu! ☐ [Zax]

KONTAKT: zax@psxextreme.pl; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

SZPERACZ RPG - PORADY

VALYRIE PROFILE: LENNETH (PSP)

Ukryci wrogowie:

Aby się z nimi zmierzyć, udaj się w Serpahic Gate do komnat, tuż przed walką z Iseria Queen. Niektórzy wrogowie na tym poziomie dają niekiedy pojedynek ze specjalnym, zupełnie innym przeciwnikiem, i tak:

Normalny wróg	Ukryty wróg
Oko - 3 x Disaster Eyes	Giant Lord + 2 x Vanir
Rycerz - Accursed One	Dark Valkyrie
Mag - Lok. Shade	4 x Hamster

Hamster to najtrudniejszy wróg w grze. Jego ataki są w stanie zabić za jednym razem całą drużynę, a do tego przychodzi się zmierzyć z czterema naraz. Na dodatek większość ataków po prostu nie "wchodzi" ze względu na jego rozmiary. Najlepiej stosować na niego czary, np. silny Posion Blow.

Sposoby na "nieśmiertelność".

Aby nie dać się zbyt szybko zabić, warto skorzystać ze zdolności Guts (Lvl 8), Auto-Item Union Plume (100%); przedmiotu Angel Curio, czarów Sap Power i Guard Reinforce.

Szybkie MP i potężny oręż (tylko Normal i Hard Mode):

Potrzebne do tego są: Creation Gem - do zdobycia w Lezard's Tower, Fairy Bottle (Normal) lub Manual of Resurrection (Hard).

Daj Valkyrie Creation Gem i transmutuj przy jego pomocy jeden z pozostałych przedmiotów w Orihalcon, a następnie Orihalcon w Creation Jewel. Creation Jewel pozwala na najwyższy poziom transmutacji. Przykładowe jej wyniki to: Broken Spear - Crimson Edge, Broken Armor - Glare Sword; Broken Bow - Cranequin-Crossbow, Broken Blade - Glare Guard, Book of Everlasting Life - Icicle Sword.

W 6. rozdziale Orihalcon pojawia się też do kupienia w sklepie za 100 000 MP. Przy użyciu Creation Jewel można go teraz transmutować w miecz Gram, najpotężniejszą broń przed Seraphic Gate.

Krzysiek "Murion" Chrustowski [+2pkty]

Zrób mi RPG-a, czyli kurs "programowania" w RPG Makerze — część 2

Programowanie – sklep

Zbuduj nową lokację - najmniejszego wymiaru, nazywając ją np. „sklep”, stosując ChipSet „budynki”. Wrzuć naprędko parę stolików, kilku NPC, jakąś ladę i sklepikarza za nią (w „grafice” znajdziesz specjalnie ucięte od pasa w dół grafiki sprzedawców). Pamiętaj, by połączyć sklep z wioską bohatera za pomocą „teleportu”. Teraz wskakuj do „bazy danych” i w zakładkę „przedmioty”. Po prawej znajdziesz całą litanię wszelakich medykamentów i uzbrojenia. Nazwy są dość głupie, więc polecam je zmienić na np. „Finalowe”. Możesz także ustalić cenę przedmiotu, kto może go używać i czy ma on jakieś właściwości specjalne (czy dodaje coś do statystyk itp.). Gdy uporasz się już ze wszystkim, wróć do nowo stworzonej mapy sklepu i w miejscu przed ladą utwórz nowe zdarzenie. Opcje pozostaw w fabrycznym ustawieniu, skup się natomiast na „wolnym polu” po prawej. Na dzień dobry możesz wpisać jakieś powitanie, jakim uraczy Cię handlarz (komenda „wiadomość”), ew. skorzystaj z już dostępnych w komendzie „przywołaj sklep” (zakładka nr 2). Otworzy się okienko z kilkoma opcjami, które zignoruj, skupiając się jedynie na kolejnym małym „wolnym polu”. Możesz z listy po prawej wybrać przedmioty, jakie będą do nabycia w nowym punkcie sprzedaży. I już – gotowe, sklep działa. W podobny sposób możesz stworzyć karczmę.

Tworzenie potwora

Wskakuj w bazę danych i zakładkę „potwory”. Znajdziesz tam 45 sztuk gotowych oponentów, ale chyba sam stworzysz dużo lepszych, racja? Wyczyść więc listę po lewej stronie i przystąp do tworzenia nowej. Po kliknięciu na dowolny numer stwora nadaj mu imię, wybierz jego grafikę oraz określ, czy ma on unosić się w powietrzu, czy być „przezroczysty” (komendy do odhaczenia - „lewituje” oraz „duch”). Następnie w „cechach potwora” zajmij się jego statystykami. W „zdobyczy po zabiciu” wybrać możesz, ile doświadczenia, pieniędzy, tudzież jaki item otrzyma bohater po unicestwieniu wroga. Poniżej znajdziesz „tabelę akcji potwora”, gdzie możesz przyznać mu dowolne ataki, jakie stosował będzie w walce. By to uczynić, kliknij w wolne pole prawym przyciskiem i wybierz „edycja”. W nowo otwartym oknie określić możesz „typ warunku” oraz określoną w procentach „szansę na działanie” danej techniki. W „rodzaju akcji” masz do wyboru trzy opcje - standardowa, umiejętności oraz transformacje. Ostatnia opcja to zmiana przeciwnika na innego – przydatna przy „masowym” starciu czy zmianie formy jakiegoś bossa. Do walk naturalnie możesz wystawiać po kilku nieprzyjaciół. W tym celu przedostań się do zakładki „grupy potworów” i tam z utworzonej wcześniej w „potworach” listy dobieraj odpowiednie formacje.

Tworzenie walki

Tło areny możesz [illegible] modyfikować w menu „teren”, tudzież na skróty – we właściwościach mapy. W zakładce "walka" po lewej stronie masz sporą listę ataków fizycznych i psychicznych. Są to animacje, jakie widoczne będą np. po cięciu mieczem czy rzuceniu jakiegoś czaru. Każdy z ataków jest podzielony na klatki animacji. Podział ów widoczny jest w klatkach na zielonym tle zaraz pod czarnym ekranem. Na wspomnianym ekranie natomiast za pomocą przycisku „odegraj” obejrzeć możesz animację w pełnej krasie. Wyczyść listę i rozpocznij budowę nowego ataku. Najpierw nazwij go jakoś i określ jego animację w „wybierz animację walki”, czyli rodzaj – cięcie, czar itp. Gdy już się z tym uporasz, z „rozrysowanego” na zielonym tle „szablonu” wybieraj odpowiedni wygląd poszczególnych klatek ataku. Takowego wyboru dokonać możesz w pustej ramce nad czarnym ekranem. Kliknij nań prawym przyciskiem i wybierz „edycję”. Możesz wybrać numer interesującej Cię klatki animacji ataku oraz przypisać mu odpowiedni efekt dźwiękowy oraz tzw. „błysk”, czyli barwę. Gotowe. Możesz jeszcze określić mu oraz jakich wrogów razić będzie cios, oraz tym podobne kosmetyki. Prócz pierwszej opcji resztę radzę zignorować. Kliknij teraz na „właściwości” mapy świata, gdzie w ramce „edytor losowych potworów” ustaw przygotowane wcześniej grupy przeciwników oraz określ procentowo, jak często natykać się będziesz na randomowe starcia. A teraz wyłaź na mapę i walcz! [Komodo]

Na opinie, pytania, sugestie odnośnie „Zrób mi RPG-a” czekam pod adresem mailowym komodo@op.pl

NEWS

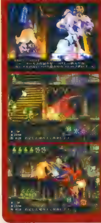
Sojusz w Ivalice

Po ujawnieniu projektów poświęconych tytułom opartym na wątkach FFXIII oraz FFVII, SE zajmie się teraz uniwersum Ivalice, powołując oficjalnie do życia "Ivalice Alliance". Co to oznacza dla Graczy? Już niedługo dostaniemy konwersję prawdziwego klasyka z PSone, czyli Final Fantasy Tactics na przenośną konsolkę Sony! Nie będzie to jednak prosty port z Szaraka, o czym zdaje się informować podtytuł gry: The Lion War. Dostaniemy przynajmniej dwie świeże profesje dla postaci (jedna z nich to "Onion Knight"), ulepszoną muzykę oraz, co najciekawsze, nowe wspaniałe cut-scenki, które zostały wykonane w cel-shadingu. Zamiast zwykłych erpegowych "gadających głów", które zrobione były w pierwowzorze na silniku graficznym gry, będziemy więc oglądać FMV przypominające wysokiej klasy film animowany. W ramach projektu "Ivalice Alliance" SE przewiduje też wypuszczenie FFTactics A2, o którym na razie oficjalnie nic nie wiadomo (prawdopodobnie będzie sequelem tytułu z GBA), a także FFXII Revenant Wings, który będzie historią poboczną do wydarzeń FFXII (czyli czymś w rodzaju FFX-2) i zostanie wydany na Nintendo DS. Revenant Wings ma opowiadać o dalszych losach Vaana oraz jego dziewczęcia Penelo, którzy trudnią się podniebnym korsarstwem. W najnowszym wydaniu Famitsu zamieszczono pierwsze screeny z walki, które zdradzają, że grafika będzie wykonana w 2D, a same starcia przypominają trochę strategię czasu rzeczywistego. Przyjdzie nam kierować 3 postaciami i wydawać im polecenia stylusem, tak jak kursorem w grach taktycznych z peceta. Ciekawe będzie określanie pola rażenia zaklęć magicznych przez rysowanie okręgów na ekranie dotykowym konsoli. Póki co to wszystkie nowinki, czekamy na dalsze informacje ze świata Ivalice!

Persona 3: Fes

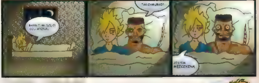
Atlus obwieściło skośnookiemu światu zbliżającą się wielkimi krokami premierę dodatku do Persony 3! Taka rzadko spotykana w świecie konsol gratka zaszczyci już w kwietniu posiadaczy PS2. Do wyboru będą dwie wersje rozszerzenia: dysk z samym dodatkiem, dla tych Graczy, którzy już zakupili pełną wersję tytułu, lub cała gra w wersji reżyserskiej, dla tych, którzy tego jeszcze nie zdążyli zrobić. Atlus obiecuje dodanie 30 godzin czasu zabawy (po tym jak zabijemy ostatniego bossa w głównej linii fabularnej). Oznacza to więc dodatkowy poziom trudności, nowe questy, wydarzenia, więcej animowanych cut-scenek, 23 nowe Persony, opcjonalne stroje dla postaci czy system syntezowania broni, a także prawdziwe zakończenie całej historii! Uff! To będzie bombastyczny prezent dla wszystkich miłośników serii. Pozostaje tylko zastanawiać się, czy firma zdecyduje się od razu na wydanie rozszerzonej wersji reżyserskiej na rynku amerykańskim? Wydaje się, że tak, bowiem premierę angielskiej wersji Persona 3 przesunięto oficjalnie z lutego na czerwiec 2007.

Kolejny tytuł od Nippon Ichi Software



Po zapowiedzianym niedawno Soul Cradle, NIS zaprezentowało informacje o pracach nad Grim Grimoire. Pierwsze screeny potrafią zmylić w kwestii charakteru rozgrywki nowego tytułu na PS2 - wydaje się, że gra jest scrollowaną nawalanką w konwencji Castlevanii. O dziwo, po chwili okazuje się, że mamy do czynienia ze strategicznym RPG, czyli jednak z [illegible] w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem skryptów AI dla podwładnych Gracza - małych skrzatów, elfów i innego ciepłego tałatajstwa. Przypomina to wszystko odrobinę Lemmingi - ludziki, choć rezolutne i bitne, wymagają wydawania ciągłych komend, takich jak: "utrzymuj pozycję", "broń się", "atakuj", "patroluj obszar", "szukaj minerałów". To ostatnie polecenie powinno mieć pierwszorzędne znaczenie dla ekonomii poczynań Gracza, który, prawdopodobnie, by produkować nowe magiczne czary, będzie potrzebował właśnie pewnych surowców.

W Grim Grimoire wcielimy się w postać Lillet Blaw, która została przyjęta do elitarnej szkoły dla czarodziejów umiejscowionej w wielkiej wieży. Owa budowla zostaje zaatakowana przez demony i już wkrótce pozostaje młodej magiczce tylko walka o przetrwanie w srogim środowisku. Póki co tytuł nie ma ustalonej daty premiery nawet w Japonii.



Krzyśkowi "Murion" Chrustowskiemu zebrał się komplet punktów, więc lecą do niego bobki Chocobosów w czekoladzie.

listy

SPIOCH
pisz do nas

HIV: Święta, święta i po świętach. Nawet się nie obejrzałem, jak dossałem się do PS3 oraz Wii. Start obu tych systemów okazał się niezły, ale i nie powalający. Ot, ciekawostka dropsa, ale żeby się napalać i wysępić rentę babki – nie ma mowy. Piszę o tym, pragnąc podkreślić, że 360-tka rozbujała się na tyle, że w ogóle nie rusza mnie fakt wyplucia na rynek rzeczonych konsol. Bo najważniejsze są gry i dopóki nie będą powalać produkcje na konkurencyjne platformy, będę męczył X-a. Oczywiście konsole potencjał mają, ale dajmy im czas na rozkręcenie się. Wyczekuję nowego Tekkena na PS3, wyczekuję fajnych gier na Wii, ale póki co katuję 360. Nie jestem odosobniony, jak widać – w listach pojawia się sporo pytań nt. nowych konsol, kręcicie się w miejscu, walczycie z myślami. Czy PS3 jest warta pieniędzy, jakie krzyczy za nią Sony (oczywiście pod kątem marcowej premiery i spodziewanej ceny na poziomie ok. 2500 zł)? Ano nie jest. Czy PS3 jest mocniejsza niż 360? Nawet jeśli tak, to nieznaczne, jak wnioskuję. A już na pewno nie rozwala 360 teraz i nie rozwali przez kilka kolejnych miesięcy. Gdzie zatem podział się rok poślizgu między premierami tych systemów? W przypadku Wii cena również została przesadnie wywindowana. Tak to już jest – nowy sprzęt jest drogi. Wszak X360 kosztował ok. 2K na starcie, a obecnie... Obecnie „troszkę" mniej;). Gorzej wygląda kwestia cen gier i mam dla Was złe wieści – są one nie do przeskoczenia w oficjalnej dystrybucji. To nie polscy dystrybutorzy windują ceny, lecz wydawcy. Microsoft nie chce słyszeć o obniżce cen, Nintendo ma Polskę głęboko w poważaniu, zaś Sony występuje z pozycji monopolisty na dobrą zabawę. Mam nadzieję, że Gracze wlepią co niektórym żółte kartki. Wiecie, Janas też chciał dobrze... (...) Obserwuję wzmożoną korespondencję od kobiet. Czyżby wyzwalały się one z mentalnej niewoli? Do dzieła, dziewuchy! d[*_*]b Żegna się HIV „przegrany", mający ambitne plany. ☐

Kontakt: listy@psxextreme.pl , tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY")

W tym miesiącu nagrodę otrzymuje:
Dawid „Mroczek" Mroczko, Pawłowiczki

prywata

Artek „ogan - dzięki za „gorący" materiał, niestety nie mogę go opublikować, choć chętnie bym to uczynił :).
Hiro, Warszawa – ten-teges, nie potrafię, niestety
Czopa, Chorzów – jesteś pewien? Proponuję Ci sprawdzić to dokładnie, co byś się nie przejechał
Arkadio, Chełm – dobrze Ci radzę, zdejmij PS3 z parapetu. Szkoda okna konsoli :).
Jaruś, Bydgoszcz – wolne żarty, stary!

XBOX LIVE W POLSCE

„[...] Witam serdecznie! Mam pytanie dotyczące usługi Xbox Live, a mianowicie chodzi o rejestrację pod zachodnim adresem (UK, US itp.). Kobieta w centrum pomocy technicznej Xbox 360 powiedziała, że jest to nielegalne (?) i może się coś stać z konsolą (?), że zostanie przez Microsoft zblokowana, stracę gwarancję i takie tam. Szczeniakiem nie jestem (37 wiosen) i nie kupuję ślepo wszystkiego, co ludzie opowiadają, więc chcę się upewnić. Proszę o konkretną odpowiedź. [...]"

Mirek, e-mail

HIV: Ujmując to najbardziej dyplomatycznie: rejestrowanie konta na zachodni adres nie jest zakazane. Microsoft nie banuje takich konsol, sprzęt się nie psuje, gwarancji się nie traci. Panie obsługujące Xbox Helpline Polska są niedoinformowane i często przekazują informacje sprzeczne ze stanem faktycznym, ale na to nic nie poradzę. Musisz jednak wziąć pod uwagę, że jak już zarejestrujesz konto np. na UK, to w przyszłości nie będziesz mógł przenieść konta na Polskę. Ale czy ma to jakiekolwiek znaczenie... ? Że niby dashboard będzie w naszym ojczystym języku? Ja tam wolę dashboard w j. angielskim i basta.

VIVA PINATA PL

„[...] Mój kumpel kupił z konsolą grę Viva Pinata. U niego działa jak należy (polska wersja językowa), a na mojej konsoli nie. Dlaczego tak się dzieje? No przecież ja zwariuję! [...]"

???, ???

BZYKANIE MASZ OPANOWANE NA PERFEKT!
SIE BZYKA, SIE WIE, KURKA
torturr

HIV: Zamiast wariować, w dashboardzie udaj się do zakładki System, wybierz Console Settings, następnie Locale i wskaż Poland. Teraz Viva Pinata (i wszystkie inne zlokalizowane gry) uruchomi się w polskiej wersji językowej. Proste, hę:)?

MONITOR CZY TV?

"[...] Witam Szanowną Redakcję. Mam taką małą wątpliwość... Jeśli kupiłbym X360, to czy można byłoby podłączyć go do monitora LCD SyncMaster940BF? Bardzo mnie to ciekawi, gdyż jeśli miałbym taką możliwość, to zaoszczędziłbym na kupnie jakiegoś TV z HD... Myślę, że sporo osób w naszym pięknym kraju też ma taki pomysł. Możecie rozwiać moje wątpliwości:)? [...]"

Konrad, e-mail

Bandit: Ten monitor ma proporcje 4:3, nie jest to panorama. Co prawda przy połączeniu monitora LCD z Xboxem 360 kablem VGA w ustawieniach konsoli można wybrać taką rozdzielczość, ale niestety wygląda ona dość dziwnie w akcji – gry są rozciągnięte w pionie. Prawdą jest też, że rozdzielczość 1280x1024 (czyli natywna dla Twojego LCD) tak naprawdę nie stanowi prawidłowych proporcji i nie wiedzieć czemu zdobyła taką popularność na rynku PC. Kontynuując moje wywody na temat monitorów LCD, zapomniałem ostrzec Was o „promocjach" w supermarketach. Tam bowiem można kupić dość spory telewizor LCD w niskiej cenie, około 3000 zł. Niestety, w tym przypadku atrakcyjna jest jedynie cena, choć nie ma tu reguły. Telewizory w promocjach to najczęściej bardzo słabe modele, których parametry dalece odbiegają od tego, co oferują dobre LCD TV. Być może w markecie obraz takiego TV wydaje się dobry, jednak jest to osiągnięte przez wyżyłowanie do maksimum ustawień kontrastu i wszelakich innych „poprawiaczy" obrazu, tak aby skusić do zakupu naiwnego klienta. Taniutkie LCD TV mają słabe matryce i parametry, w efekcie smugi w obrazie nie należą do rzadkości, biel jest niebieskawa lub nawet lekko żółta, a co najgorsze - czerń jest szara, przez co np. w Gears of War (przykład ciemnej gry) mało co widać. Na przykład pierwsza scena intro, w której Marcus wydostaje się z więzienia, przypomina jedną wielką czarną plamę, jakby TV był zupełnie wyłączony. Zgroza. Na dodatek w marketach często promocyjnie oferowane są modele TV poprzedniej generacji, które od obecnych produktów danej firmy różnią się znacznie. Tak więc ja osobiście polecam Wam dobry panoramiczny monitor LCD - będzie nieco mniejszy niż taki telewizor, no ale przynajmniej po wejściu do ciemnego pomieszczenia, będziecie mogli z niego wyjść.).

LIST MIESIĄCA

NAGRODA

DEKADENT

"[...] Witam serdecznie redakcję PE spóźnionymi jak zawsze życzeniami, tym razem noworocznymi. O tak, nadciągnął nowy rok, niosąc ze sobą zmiany zarówno w naszym życiu, jak i w świecie techniki. Spodziewaliśmy się, że będzie to rok ciekawy z racji zaistnienia nowej generacji konsol. Rok poprzedni był swego rodzaju kulminacją możliwości oraz popularności obecnej generacji sprzętu, który powoli przekazuje pałeczkę w wyścigu swoim następcom. W tym miejscu warto by się na momencik zatrzymać i pomyśleć nad niektórymi kwestiami, gdyż wspaniale malująca się przyszłość nowych systemów nie jest dla mnie taka dobra. Już teraz zdradzę, że mam ochotę ponarzekać.

Okres życia sprzętu dzisiejszych czasów przypomina zegar, który wykonuje obrót wokół tarczy i rozpoczyna ten ruch od początku. Obecnie ten zegar dobiegł do godziny dwunastej i swój bieg rozpoczynają nowe systemy 3 gigantów. Cały ten cykl był dobrze zaplanowany, aby nakłonić nas do wymiany i dalszej konsumpcji. Patrząc na nowego Xboxa czy też PS3 nie odczuwam już takich emocji, jak w przypadku PlayStation. Wiem, że to troszkę przesadnie, ale prawdą jest, że kolejne systemy są jedynie okresami czasowymi między hossą a bessą firm Sony oraz Microsoftu. Wiadomo, że wszelcy Gracze rzucą się na te sprzęty jak głodne wilki, gdyż do takiego zachowania nas przyzwyczajono. Z czystym sercem przyznajmy, że nowa technologia żeruje na duchu poprzedniczek. Patrząc na faktyczne osiągi PS3, mając w tle wielką, legendarną moc 505 procesorów 40-rdzeniowych w technologii HT (whatever), konsola wypada marnie. Już słyszę te gwizdy oraz szepty w tłumie pod moim adresem. Przeanalizujcie sobie skok poziomu wykonania gier z ostatnich 5-6 lat, a zobaczycie, że sławetna PS3 czy też Xbox nie szokują. Nie oszukujmy się - skoku takiego jak między

PANI OD X360

"[...] Promocja X360 rządził LCD i pani "do towarzystwa" w większości Empików to niezłe warunki do grania. Jedna z pań zaproponowała mojemu koledze partyjkę w DoA 4. On, choć nigdy na Xboxie nie grał, dorwał pada myśląc, że zwycięstwo już jest jego. Jednak wkrótce okazało się, że pani nie tylko stoi przy X360, ale też gra na nim! Pokazała kilka widowiskowych combosów i kolega odszedł od standa przegrywając 0:2. Potem wspólnie stwierdziliśmy, że należy opuścić Empik.

Myszaq: Błąd. Trzeba było zagadać, żeby nauczyła Was paru trików. One to mają zakontraktowane. Bankowo. HIV mi mówił.

Druga sprawa. Moglibyście zrobić jakiś duży artykuł porównujący wszystkie konsole następnej generacji? Nie chodzi tylko o specyfikację sprzętową, ale ogólnie zarys platform, przyszłość, jaka się rysuje, prezentacje flagowych gier, w końcu dystrybucja, jakość serwisu, ogólnie duża, rzeczowa ilość informacji. Jeśli nie teraz, to w niedalekiej przyszłości. Wielu jest z pewnością Graczy takich jak ja, którzy nie wiedzą, którą z nowych platform wybrać. [...]"

Janek z Łodzi, e-mail

Myszaq: Mówisz i masz. Sprawdź obszerny RING, gdzie cała ekipa z Sokolskiej rzuciła się na najnowsze maszynki, wywaliła kosz na śmieci i obkleiła się taśmą. Same rzeczowe informacje! A dla leniwców, w skrócie: warto mieć teraz X360, na Wii chodzić do kumpli, a PS3 będzie warto mieć za jakiś rok. I co, myślisz, że zdradziłem Ci całą treść wspomnianego artykułu? Przekonaj się. Pliz, inaczej Ścierwus mnie zatłucze.

HIV: Dwa kolejne listy traktują o zjawisku wychodzenia konsol z undergroundu. Zapraszam do zapoznania się z ich treścią.

SALON GIER

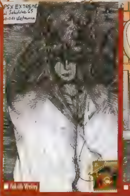
„[...] Jestem Waszą czytelniczką od samego początku, lecz piszę do Was pierwszy raz – pomyślałam, że czas się ujawnić:). Piszę, ponieważ dwoma pierwszymi PS-ami nie uświadczymy. Kolejne konsole, oznaczone wciąż ikonami konsolowych, są multimedialnymi maszynami, których potężna moc sprawi, że granie zacznie się zatracać pośród różnych funkcji software'owych oraz hardware'owych. Oczywiście nie do końca, lecz nie będzie już błyszczeć niczym gwiazda polarna na bezchmurnym niebie.

Coś w tym jest, jednak nie sądzę, aby możliwości multimedialne przyćmiły podstawową funkcję konsol – granie. Jasne, przy okazji, tak samochodem można zapodać na PS3 fenomenalny slideshow ze zdjęciami z wakacji, obejrzeć film HD zapisany na płytce Blu-ray, posłuchać muzy, czy też łyknąć cały sezon „Prison Break", ale nie dajmy się zwariować. Ja na ten przykład dzięki PS3 zrezygnowałem z planów kupna napędu HD DVD do 360-tki, aczkolwiek głównie z uwagi na aspekt ekonomiczny. Bo konsola służy do grania!

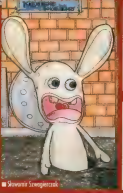
Mój list lekko się rozrósł. Chciałbym ponarzekać więcej (wszyscy to lubimy), więc chętnie napisałbym ciąg dalszy w kolejnym liście. Pozdrawiam serdecznie. [...]"

Dawid „Mroczek" Mroczko, Pawłowiczk

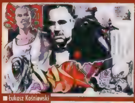
Skoro masz na to ochotę... nie krępuj się. Pisz. A nuż będę miał dobry dzień i opublikuję Twój kolejny list na łamach PE. A teraz... wypatruj listonosza, gdyż dostarczy Ci nagrodę.



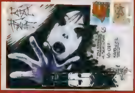
Jakub Wolny



Sławomir Szwagierczak



Łukasz Kośniewski



byłam na wczasach w górach i wraz z moim chłopakiem natknęliśmy się na nietypowy salon gier. Nietypowy, gdyż zamiast zwyczajnych salonowych automatów były (tu uwaga!) Xboxy 360 podłączone pod HDTV. Byliśmy w szoku, że takie coś już u nas jest. To bardzo dobra wiadomość dla tych, których na razie nie stać na konsole nowej generacji a zwłaszcza na odbiornik HDTV. Koszt grania 5 zeta za godzinę. Jeśli ktoś natknie się na taki salon z PS3, to koniecznie dajcie znać na łamach PE. Pozdrawiam całą redakcję, odwalacie kawał super roboty (...) PS. Salon znajduje sie w Zakopanem na górnym końcu Krupówek. [...]"

Dagna, Szczecin

SPOTKANIE Z PS3

„[...] Witam)! Pewnego pięknego dnia w środku grudnia udałem się ze swoją drugą połóweczką do kina do jednego z centrów handlowych. Jednak już w połowie drogi zaczęła mnie przyciągać do siebie jakaś olbrzymia siła. Sam nie wiem jak to się stało, ale nagle wyrosła przede mną wielka, 20-tonowa ciężarówa z prześlicznej urody napisem PlayStation 3. Jak zobaczyłem otwarte drzwi i schodki do środka, poczułem jak łzy szczęścia spływają mi po policzkach.). Wewnątrz znajdowało się 5 stanowisk z konsolą i zawieszonymi na ścianie telewizorami Sony Bravia o przekątnej ekranu większej niż moje okno w salonie. Jedyne, co mnie dziwiło, to podejrzanie mała liczba "zwiedzających", raptem parę osób. Niepewnie sięgnąłem po pada - w obawie, że obudzę sie zaraz u boku mojego słonka (.*) Łyknąłem na początek F1, następnie MotorStorm i Genji. Rozwalił mnie obrazek babci, ok. 60-letniej, grającej w MotoStorm z wypiekami i szelmowskim uśmieszkiem. Podsumowując, tak oto (mniej więcej:) wyglądał mój pierwszy kontakt z PlayStation 3. Organizatorów mogę pochwalić za fachową obsługę (niestety, wszystkich tajemnic odnośnie PS3 nie chcieli zdradzić,) i zganić za kiepską reklamę. [...]"

???, e-mai

PLANET
SONY

HIV: O ile salon gier na bazie 360-tek to żadna nowość, tak objazdowa ekspozycja Sony rządzi. Dlaczego pojawiła się taka inicjatywa teraz, kilka miesięcy przed launchem systemu w Europie? Choć oficjele z polskiej dywizji Sony nie przyznają się do tego, należy zakładać, że postanowili walczyć o klienta z wyprzedzeniem, mając na uwadze jak bardzo panoszy się w Polsce nowa konsola Microsoftu. Życzę sobie i wszystkim czytelnikom PE, aby podobne ciężarówy jeździły po każdym mieście w Polsce jednocześnie. Wszak taka forma reklamy jest najbardziej opiniotwórcza, że się tak wyrazę. Pamiętacie Project Gotham Racing 3 w telewizyjnym spocie? Cóż, przedstawiona grafika trochę odbiegała od rzeczywistej). Czekamy na więcej konsolowych salonów gier oraz „nowoczesnych Wozów Drzymały";).

ŚWIĘTA, ŚWIĘTA I PO...

"[...] Mikołaj, oprócz kolejnej kolekcji męskiej bielizny i perfum, sprawił mi prezent tak zajedwabisty, że męska połowa Czytelników tej gazety mogłaby tylko o nim pomarzyć. Moja dziewczyna dostała PSP! Dla mnie szok. Dla niej również było to zaskoczeniem. Nigdy ją to nie interesowało. Zawsze była zazdrosna o to, że gdy ona ogląda "M jak Mdliło" bądź wpadły jej koleżanki na pogaduchy, ja se szpilam na tym udając, że jestem w temacie. Co teraz? Dotychczas z tej zazdrości czasem podbierała mi konsolkę, żeby pograć w "balonika" (LocoRoco), a teraz... ma to w komplecie. Mikołaju! Jesteś wielki! Teraz muszę tylko znaleźć jakąś wspólną grę, przy której będziemy mogli spędzać wolny czas i będzie prawie jak w niebie! Żegnaj "M jak Mdliło". Żegnajcie koleżanki. Witaj game sharing na dwoje!

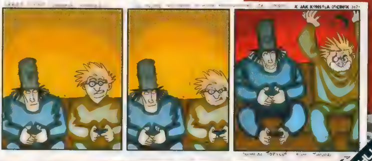
Myszaq: I byłaby to kolejna wzruszająca historia, pełna kwiatów, zachwytu i stylistów TVN-u, gdyby nie

PS. Od momentu pisania tego listu minęło 3 dni i... dostałem kosza! Po ponad 2 latach. Dlaczego, pytacie? Podobno

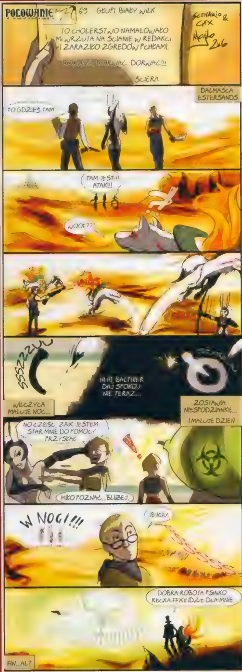
rodzyny

HIV: Kiełbie we łbie? (...)
Zapraszam do lektury.
Oczywiście zachowano oryginalną pisownię.

- „CHCIAŁBYM SIE ZAPYTAĆ JAK MOŻNA PODŁĄCZYĆ X-BOX-A 360 DO KINA DOMOWEGO ALBO WIEŻY BO TE KABELKI SĄ ZŁĄCZONE!!!"
- „od niedawna mam PS2 i jeszcze paru rzeczy o niej nie wiem. jeszcze kilka miesiecy temu nie wiedzialem gdzie jest R3 i L3:)"
- „GRam na XboxLive pod gametargiem ***** i z tego powodu moglibyśmy równiez razem pograc jesli byś mógł to wyślij mi wiadomośc z Twoim gametargiem"
- „Mam jedno pytanie czy wszyscy redaktorzy sa nienormalni?"
- „witam. kiedy nastepny extreme party ...? niestety nie mialem okazji jeszcze tam byc, bo troche daleko mam do was (gdansk) jak czytam relacje z ex party to az mnie tam ciagnie do was. niezla jazda tam odchodzi jak czytam. opisz kazdego z was w jednym lub dwoch slowach ... pozdro scier :D hiv ,star in ireland i reszta redakcji :D. ps. gamera pykaj w symulatory kolejowe :D"
- „mam pewne stwierdzienie i tak pewnie nie odpiszesz . ale kit a wiec sluchaj psx extreme to juz nie ten sam psx extreme kiedys byliscie lepsi ,i tyle dlaczego?? to wy powinniscie wiedziec sami konsoly sie wypalaja ps3 to smiech na sali. Teraz powinny sie nazywac kompsole ale wy itak nie napiszecie zlego slowa na ps3 bo byscie zniechecili czytelnikow a co za tym idzie dostali po d**ie czyt. po kieszeni przemyscie pewne sprawy i zmiencie sie swoje podejscie bo jak nie to wpadne do tej redakcji i bedzie mortal kombat. odp jak masz odwage"



PCHLI TARG
Piła


POLOWANIE
69 GŁUPI BIAŁY WILK
SCENARIO & GFX
Majko 2x6
TO CHOLERSTWO NAMALOWAŁO MI WRZUTA NA ŚCIANIE W REDAKCI I ZARAZIŁO ZGREDÓW PCHŁAMI.
DORWAĆ, DORWAĆ DORWAĆ!!!
ŚCIERA
DALMASCA ESTERSANDS
TO GDZIEŚ TAM
TAM JEST !! ATAK!!!
WOOF??
SSSZZZYU
HI HI, BALTHIER DAJ SPOKOJ NIE TERAZ...
WILCZYCA MALUJE NOC...
ZOSTAWIA NIESPODZIANKĘ...
I MALUJE DZIEŃ
NO CZEŚĆ, ZAX JESTEM STAR MNIE DO POMOCY PRZYSŁAŁ
MIŁO POZNAĆ... BLIŻEJ.
W NOGI!!!
JEJCIU
DOBRA ROBOTA PSINKO RĘCKA FFXII IDZIE DLA MNIE
FIN...AL?

KONKURS

Zadanie konkursowe skierowane jest przede wszystkim do stałych Czytelników PSX EXTREME, w szczególności dla graczy pilnie śledzących nasze werdykty. Jeśli drogę eliminacji zainteresowanych tym konkursem powiążemy je szcze z nagrodami, to okaże się, że skierowane jest ono dla fanów konso Microsoftu. Najpierw jednak pytanie: jaka gra na konsolę Xbox dostała najwyższą ocenę w historii PSX EXTREME? Nagrodami są koszulki Xbox 360 (sztuk 5). Na odpowiedzi czekamy do końca lutego!

nie pasujemy do siebie Czyżbym lubił inne gatunki gier?" Marek B., Warszawa

M Mam kilka spostrzeżeń Po pierwsze może gdyby zamiast PSP było BMW albo chociaż S R E B R O w postaci naszyjnika Twoje losy potoczyłyby się inaczej? Po drugie kobiety chyba jednak nie za bardzo czają ideę miniaturyzacji (gdyby dostała PS3 które jest największą i najcięższą konsolą w historii, pewnie byłaby z Tobą chociaż tydzień dłużej. Zawsze coś!) Po trzecie - nadal wierzysz w Świętego Mikołaja? A w bociany i kapustę? Hmmm, może w tym leży problem?

PADAWAN

„[...] Hej! 4 lata temu wpadłam przypadkiem na chłopa, który okazał się pasjonatem gier konsolowych. Początkowo coś tam opowiadał, że nie wyobraża sobie być z babą, która nawet w minimalnym stopniu nie skoncentruje swojej uwagi na tym, co ją otacza (pomijając wszelkie kobiece zajawki) i nie zrozumie, że przecież mamy rok 2002 No i tak. Pamiętam, że wstępnie stawiałam opór, bo należę do tego gatunku ludzi, którym jeśli nie wychodzi coś od kopa, szybko rezygnują Jednak dzięki cierpliwości i pomocy mojego Jade (,) dawałam radę Jednak bardzo ostrożnie - sięgałam tylko po jakieś „bezpieczne" paltformówki Moim pierwszym ukończonym tytułem był Oddworld 2. Koło nosa przechodziły mi pozycje (myślę o Halo, Sprinter Cell .), do których potrafiłam wrócić dopiero wtedy kiedy przebiłam się przez stereotyp, że tylko gry platformowe są super Przełom nastał, kiedy w styczniu ubiegłego roku wyszedł Resident Evil 4. My w tym czasie dysponowaliśmy 2 konsolami Xboxem PS2 Ten drugi pojawił się u nas w domu przede wszystkim dla RE4 i - z tego co pamiętam - dla MGS3 Jade w tym czasie rozpracowywał zwieśniaczone zombiaki na dużym, 100-Hz TV w duecie z Playem, a ja przeprosiłam się z Xboxem i na 14-calówce skończyłam swojego pierwszego w życiu Dooma (3) Po tych wszystkich Prince'ach, Ratchetach, Jakach i Conkerach była to poważna odmiana:). Do tego stopnia, że jak poległ Doom 3, gry FPP-y zaczęły rządzić Wróciłam jeszcze do Project Snowblind, a po wysypie takich pozycji jak Half-Life 2, Call of Duty 2, Black, a nawet Sniper Elite (ale to w kooperacji z siosiorem·), zaczęły się wojny o pada. Nasz dom przypominał jakąś parodię, szczególnie że nie mamy po 15 lat Mój brat na wiadomość że właśnie wracam do Halo, stwierdził: „Wzięłabyś się, babo, za życie..

HIV: Czytając Twój list bawiłem się świetnie, chichrałem pod nosem Aż do tego momentu - bowiem uświadomiłem sobie, że taka baba to skaranie boskie.) Zresztą (już kilkakrotnie przedstawiałem wizję kobiety, która w domu nic nie robi, tylko gra nawet o siebie w odniesieniu do mojej żony która zazwyczaj nie ma czasu na granie ale sporadycznie lubi szarpnąć na PSP w LocoRoco Otóż ładuję baterię w PSP na ok godzinę grania, zaś ładowarkę skrzętnie chowam. Hłehle!

6 lat temu weszliśmy w XXI wiek, który wrzuca nas w zupełnie inną rzeczywistość i wyobrażenie o świecie, jakie mogliśmy do tej pory obserwować lub wyczytać z książek Technologia cyfrowa totalnie wkrada się we wszystkie dziedziny życia, a jednak niektórzy moi rówieśnicy zdają się zupełnie tego nie pojmować, tak jakby to było jakieś s f Moje koleżanki potrafią spoglądać na mnie jak na debila k edy zaczynam się nakręcać jakimś tytułem, usilnie je przekonując, że są ciasne myśląc, iż gry są dobre dla małolatów Niby każda uważa się za wykształconą, inteligentną osobę, bo stud a skończyły i są Pro, ale na przewijkę na temat HD Ready potrafią się tylko zapytać, czy ten termin oznacza, że TV ma wbudowany dysk twardy·) . I wszystko Pozdrawiam i całuję mocno! [..]" Aga, e-mail

H Moja teoria brzmi tak nie wszyscy muszą się znać na wszystkim Ja na przykład odpuściłem sobie w pewnym momencie pogoń za informacjami nt pecetowego sprzętu, uznając je za zbędne Obecnie wolę spędzać wolny czas biernie, niż czytając jałowe informacje Starzeję się ?

NAWRÓCILIŚCIE MNIE!

„[. .] Zacznę standardowo – jesteście super, konsole od zawsze u mnie rządzą, zbieram Was od dawna.

PCHLI TARG

Sprzedam grę video "Street Fighter 2 + Ghouls'n Ghosts" typu plug & play. Nowa, nierozpakowana. Cena: 70 zł. Sprzedam konsolę GBA + zestaw akcesoriów "7 w 1" firmy Big Ben. Cena: 200 zł. Kontakt: tel. 0 788 819 731 lub 0 503 331 306.

Sprzedam konsolę PS2 + MC 8MB + 2 pady + gry. Cena: ok. 450 zł. Sprzedam również komputer Commodore 64 + magnetofon + gry. Stan idealny. Cena: 150 zł. Kontakt: tel. 0 697 675 975

Sprzedam konsolę PSP Giga Pack firmware 1.5 + gry. Stan BDB. Możliwość odbioru osobistego na terenie Krakowa lub Rzeszowa. Cena do uzgodnienia. Sprzedam grę na konsolę PS2 Resident Evil 4 Limited Metal Edition. Stan BDB. Cena: 99 zł. Kontakt: tel. 0 661 151 562

Zamienię konsolę PS2 Slim + MC 8MB + gry: Tony Hawk's American Wastland i GT4 (porysowana), stan BDB, na konsolę PSP lub DS (najlepiej z Metroidem). Kontakt: tel. 0 514 380 122.

Sprzedam gry na konsolę Xbox: Conflict Vietnam 20 zł, Indiana Jones 30 zł, Time Splitters 3 40 zł. Do każdej gry film DVD gratis. Kontakt: tel. 0 609 677 573

Sprzedam gry: Black (Xbox, 3xA, stan idealny) 79 zł, Metal Gear ACID (PSP 3xA, stan idealny) 79 zł, SSX Tricky (PS2, 3xA, stan idealny) 40 zł. Kontakt: tel. 0 889 274 984 (dzwonić po 15).

Sprzedam gry na konsolę PS2: MGS 2 35 zł, MGS 3 - 40 zł, Onimusha Blade Warriors 25 zł oraz Tenchu Wrath of Heven 30 zł. Cena za całość 110 zł. Kontakt: tel. 0 667 289 300

Publikujemy tylko ogłoszenia z przyklejonymi aktualnymi kuponami Pchlego Targu (a zatem podsyłanie ich mailem jest niemożliwe). Ogłoszenia prosimy pisać drukowanymi literami.

Pila

Kurde, co ja gadam, otóż nie! To może po kolei. Rok temu po dłuuugich prośbach (czyt. męczeniu,) dostałem na Gwiazdkę PSP. Z miejsca zakochałem się w tej maszynce i zacząłem interesować grami, sceną homebrew, ogólnie wszystkim związanym z moim nowym nabytkiem Oczywiście nie chciałem pozostawać z tym sam, więc zarejestrowałem się na kilku forach, na jednym z nich zostając do dziś, pisząc do jedynego polskiego maga o PSP. Dodatkowo zacząłem szukać jakiegoś czasopisma o grach co by tam było trochę informacji o mojej kieszonsolce. Pech chciał, że jako pierwsze do moich łap trafiło PE. Pech bo od tej pory co miesiąc 8 zł wyfruwało z mojej kieszeni .. Muszę przyznać, że kupowałem Wasze pisemko tylko dla kącika Pocket (siema Kilu&HIV:), mało mnie interesowały inne działy. Kolejnym zdarzeniem w moim życiu, nawracającym mnie na dobrą drogę, był zakup gry Tekken: DR W PE zauważyłem opisy postaci, więc jako że dawno nie grałem co by sobie formę przywrócić zacząłem zbierać archiwalia. Mając już niemałą stertę magazynów, zacząłem przeglądać zawartość.. i od tej pory całkowicie zmieniłem się w konsolomaniaka Żadnego ględzenia o wymaganiach sprzętowych, drętwych, niby-śmiesznych tekstów, tylko czysty humor od totalnych maniaków dla totalnych maniaków... Od chwili przeczytania numeru 101 marzę o Xboxie 360, Dead Rising, GoW, Viva Pinata, TDU, PGR3, CoD3 oraz wielu, wielu innych smakowitych tytułach Już zacząłem sprzedawać podzespoły PieCa, co by mi tylko do Netu i Fotoszopa starczył, a po świętach w moim domku spodziewam się nowego, beżowego mieszkańca;). Słowem: nawróciliście mnie i dziękuję Wam za to bardzo! Mam nadzieję być kiedyś taki jak Wy Chociaż po głębszym namyśle stwierdzam, że wolę zostać normalny;).]

Kajetan, Katowice

HIV Zacząłeś dosyć nietypowo – od handhelda Nietypowo, gdyż PSP kosztuje znacznie więcej niż stacjonarna Czarnula. Ale to dobrze wszak wynik idzie w świat Niedawno mój brat przymierzał się do kupna nowej karty graficznej do PC O!, zgłupiał na starość. Wybiłem mu to z głowy – wkrótce pojawią się nowe karty z DirectX 10 a zatem trza będzie nie tyle zmodernizować kompa aby śmigał, co raczej wymienić na nowy Tzw. „sensowna" konfiguracja będzie kosztować ok. 2,5K + monitor, czyli równowartość nowej PlayStation 3 lub 2 nowych Xboxów 360.). Na szczęście minęły czasy, w których trza było się konkretnie wykosztować aby móc coś dłubać w Photoshopie. Graj zatem, graj.

UMYSŁ KODERA

EJ NO VALERIA. WIESZ ŻE W ŚWIĘTA WE MNIE FCHAJA ZARCIE ..
TO POSZEDŁBYŚ MOŻE NA BASEN ZAMIAST SZPILAĆ 24/7

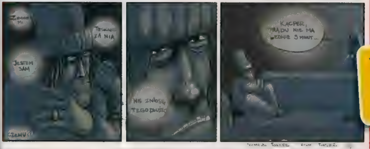
? "[ ] Czytając najnowszy numer PE natknąłem się na Twoją odpowiedź na list pewnego Czytelnika, który ma zamiar w przyszłośc zostać programistą. Sam poważnie się nad tym zastanawiałem, więc postanowiłem napisać tego maila. Jestem dopiero w I kl liceum i z programowaniem mam styczność tyle co na lekcjach informatyki, a więc niewiele Jestem co prawda w klasie mat inf, ale zarówno przedmioty ścisłe, jak i informatyka trochę słabo mi idą. I tuta, zwracam się o Twoją pomoc Czy mógłbyś mi powiedzieć, co powinienem robić teraz, żeby dostać się na dobre studia programistyczne albo żeby załapać w końcu programowanie? Bardzo by było pomocne, gdybyś mógł mi poradzić, jakiego języka programowania powinienem się zacząć uczyć na początek, z jakich poradników korzystać (te, które znajdywałem do tej pory, były beznadziejne) i najlepiej od czego w ogóle powinienem zacząć? Muszę przyznać ze wstydem, że jestem strasznym leniem, ale motywacja w postaci Twojej pomocy na pewno by mnie zmobilizowała do pracy i w jakiś sposób nakierowała na odpowiedni tor Proszę o odpowiedź i z góry dziękuję.[...]" Michał Kró

■ Michał Janik

HARVEST MOON

Wajper W liceum na Informatyce poznałem jedynie potężne komendy <kopiuj>, <wklej> i Start>Uruchom>Programy>Office>Word, zatem początki masz zapewne lepsze Nie pękaj, każdemu normalnemu człowiekowi na pierwszym roku mat-fiz idzie słabo, rozwój Twoich programistycznych cech musi następować w odpowiednim tempie, do czasu aż... Właśnie. Rozmawiałem ostatnio z dyrektorem do spraw technicznych w Lucent Opowiedział anegdotkę, którą pozwolę sobie przytoczyć dobrze zobrazuje to, co chcę Tobie i podobnym zapaleńcom powiedzieć Otóż dawno temu za czasów Spektrusia, człowiek ten postanowił nauczyć się języka Basic. Szło dobrze, do czasu, aż nadział się na pętlę FOR > NEXT Nie mógł pojąć, o co chodzi . Widział, że występuje to w każdym listingu, jest konieczne, bez zrozumienia tej pętli itineracyjnej nie da rady stać się nawet początkującym koderem Walczył ponad pół roku, szukał informacji (jeszcze nie było Netu, a podręczników do programowania jak na lekarstwo), nie mógł spać, nie mógł jeść, był na skraju załamania nerwowego i przerzucenia się na kulturystykę Wreszcie, pewnego razu, pewnego dnia - nagle zrozumiał wszystko. Coś w jego mózgu "kliknęło", przestawiło się, zaczął śmiać się z siebie i swojej głupoty. Bez problemów zaczął tworzyć w Basicu potem w Asemblerze, C, C++, javie etc. To zjawisko jest znane każdemu koderowi - programowanie wymaga specyficznego rodzaju myślenia, swoistego transu, żaden podręcznik Cię tego nie nauczy, nie nauczy Cię tego mat-fiz, ani nawet studia one Ci tylko wskazują drogę To jak jazda na rowerze przewracasz się na początku, ale jeśli masz dość uporu, za którymś razem łapiesz równowagę i odtąd wszystko staje się oczywiste i proste Zacznij od podręcznika "Symfonia C++", jest zdecydowanie najlepszy - jeśli raz załapiesz zasady programowania na przykładzie C/C++, wszystkie inne języki staną otworem. Będzie trudno, ale gdzieś w trakcie nauki gdy nadziejesz się na problem "nie do pojęcia", na którym zatniesz się na dwa miechy, ale nie zrazisz i NAGLE go pojmiesz, wytworzy się w Tobie Umysł Kodera i programistyczna ścieżka kariery stanie przed Tobą otworem. Powodzenia - pamiętaj, podstawowy skill każdego dobrego programisty to Determinacja. Nikt nie rodzi się koderem, koderem się stajesz dzięki niej

K JAK KONSOLA ODCINEK 3672



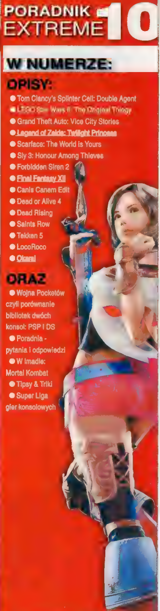
PORADNIK EXTREME 10

W NUMERZE:

OPISY:
- ● Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- ● LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- ● Grand Theft Auto: Vice City Stories
- ● Legend of Zelda: Twilight Princess
- ● Scarface: The World is Yours
- ● Sly 3: Honour Among Thieves
- ● Forbidden Siren 2
- ● Final Fantasy XII
- ● Canis Canem Edit
- ● Dead or Alive 4
- ● Dead Rising
- ● Saints Row
- ● Tekken 5
- ● LocoRoco
- ● Okami

ORAZ
- ● Wojna Pocketów czyli porównanie bibliotek dwóch konsol: PSP i DS
- ● Poradnia - pytania i odpowiedzi
- ● W imadle: Mortal Kombat
- ● Tipsy & Triki
- ● Super Liga gier konsolowych

W SPRZEDAŻY JUŻ OD LUTEGO!!!



TOP SCORES
#15

Graczowisko to nasz "extrimowy" salonik gier, do którego każdy z Was może wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier.

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextreme.info

5 Reel Slots

1. misieq	7 274
2. szata	7 164
3. bydgoszcz sss	6 934

Asteroids

1. Rafio	467 660
2. Ardel12	266 230
3. Las Vegas	255 840

Ball Toucher

1. Eye In The Sky	6 840 016
2. adamek	6 503 843
3. fleczbeq	140 178

Blocks 2

1. izinizik	212 469
2. a_nn	211 926
3. Bertol	192 561

Bloody Days

1. Yasiu	49 495
2. n_anaki	40 795
3. Marciin	36 440

Blow Up: Arcade

1. Suzio20	1 174 680
2. Jarula71	1 061 200
3. Bizzon	1 041 480

Blue Tougue

1. melonik	42 405
2. _One_	26 610
3. Sunshine	19 490

Breakout

1. Rafio	1 000 770
2. Goto	758 500
3. Bojan_Zaw	379 310

Caribbean Poker

1. lecho84	538 800
2. davnes	300 000
3. Eye In The Sky	103 300

Cub Shoot 2

1. sexymadafaka	493
2. izinizik	482
3. canabis	479

Disco Darts

1. Lorack	882
2. JaCoR	878
3. Las Vegas	877

Flappy

1. Kazuma-san	11 364
2. cwieri	6 089
3. bahamut1203	4 569

Floats

1. CELL767	16 859
2. amra	16 713
3. killert	15 803

Gems Hexic Revisited

1. Lorack	1 121 743
2. Krab	636 942
3. Ludwa07	606 686

Jungle Fruit

1. Fenrir	226 675
2. Zarwa	224 500
3. Sunshine	205 825

Jungle Monkey

1. Las Vegas	25 050
2. Goto	23 700
3. looker128	18 900

Mahjongg 2

1. hp_clubar	2 129 369
2. lookash	705 627
3. iceyoshi	311 195

Metal Slug Flash

1. Uzny	434 550
2. naslund	388 750
3. Gawlisz	239 750

Mini Golf 3

1. izinizik	18
2. Snejk	21
3. Lorack	22

Moon Patrol

1. Goto	256 000
2. zorro666	226 000
3. Beethoven	123 000

Quick Pic 1: Flowers

1. K3dz1oR	79 250
2. Sunshine	67 250
3. Zarwa	66 500

ScrewBall

1. kulamaciek	31 074
2. PrzemekKSuwalki	15 718
3. Merchi	13 347

Ultra Black

1. elendi77	646 330
2. bahamut1203	580 090
3. Obywatel M.	441 910

Virtual Worm

1. Nodail	404 140
2. Sunderland	215 320
3. Raidho	102 600

YetiSports 10 - The End

1. Ozi	44 465
2. Mr_Sciera	44 208
3. Ryo-San	14 431

ZŁOWIONE

<stary_rybak_nad_sadzawką elo!>. . . .

Święta bez śniegu to jak Gracz bez konsoli. Stało się! W te święta zabrakło śniegu, za to konsol miałem pod dostatkiem, "ho, ho, ho!" (szczegóły w HP). Klimat Świąt Bożego Narodzenia był w tym roku najbardziej namacalny w Sieci, gdzie niemal każda strona WWW została zasypana białymi płatkami, a co druga posiadała własnego bałwana - LOL. (...) "Polscy Gracze też potrafią!" - te słowa uznania kieruję w stronę Chickena i jego kumpli, którzy stworzyli bardzo fajny i co ważne "extrimowy" materiał wideo pt. "W szkole z PS2" - gorąco polecam!. (...) UWAGA!!! Mam zaszczyt poinformować, iż do HP Czytelnika zawitała nasza koleżanka, zwolenniczka gier RPG i symulatorów - Valeria. Gratuluję i czekam na więcej tekstów w wykonaniu grających kobiet (naprawdę bardzo chętnie się z nimi zapoznam;). (...) Wielkie dzięki wszystkim za wyczerpujące opinie i sugestie na temat rubryki "ZWS" (THX - Jeay) oraz za stuff, którym dokarmiacie mnie co miesiąc;). <żółwik>. ☐ [sojer]

KONTAKT: ***sojer@psxextreme.pl (z dopiskiem „złowione w sieci") lub www.psxextreme.info***

GRACZOWISKO

NOWE GRY:	NAJPOPULARNIEJSZE:
GoldWell	Mahjongg 2
Silk-Em Up	Christmas Tiles
Marvins Space Bowling	Pool Jam
Gift Grab	42 Games
Magic Soccer	Zoo Keeper
Wack a Bunny	
Ellipsis	
Danger Wheels	
Flower Frenzy	

linkowwwnia

▶ SOJER: Linkownia to prace naszych Czytelników, ale też ludzi pozytywnie zakręconych - wynalazki znalezione w Sieci (głównie materiały wideo z gier). Apeluję - jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem ciekawych linków, proszę o kontakt na mój adres email.

"W szkole z PS2" - twór naszych Czytelników!
http://www.speedyshare.com/418601665.html
by Chicken, Suikoden, _One_

Wii~~~!
http://www.youtube.com/watch?v=FBm9ZfFEVH4

Cannon Fodder theme played on Game Controllers
http://www.youtube.com/watch?v=F7XiXQ6wEyM

Wii can do it!
http://www.youtube.com/watch?v=r9cwl3XFvmA

GTA
http://youtube.com/watch?v=z1Sz9H22ZF0
nadesłał: micholb

Wii - Now Playing In Theatres
http://www.kotaku.com/gaming/clips/wii--now-playing-in-theatres-224022.php

Katamari Damacy Parody
http://www.youtube.com/watch?v=6TcYIlDbNCY

Shadow of the Colossus Parody
http://www.youtube.com/watch?v=HLkdBrvFuGg

Random Silent Hill Quotes Stoof
http://www.youtube.com/watch?v=DoXIGQObqG4

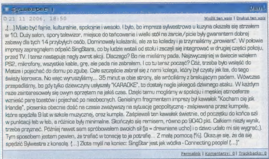
Kalectwo, które ma cechy daru
http://www.smog.pl/wideo/5834/kalectwo_ktore_ma_cechy_daru/
nadesłał: Cybuch

Max Payne 2 Parody
http://www.youtube.com/watch?v=BvO-X1e0EV0

POPT2T_outtakes
http://youtube.com/watch?v=QxEY7puBPQI
nadesłał: micholb

Blogersi

SOJER: Co miesiąc na naszym forum internetowym (www.psxextreme.info), wybieramy najciekawszy wpis z Waszych blogów. Tematyka dowolna. Wybrany przez nas wpis zostanie opublikowany na łamach PE. I Ty możesz zostać Blogersem - wystarczy, że założysz własny blog i napiszesz coś ciekawego.



21 11 2006, 18:50

Wyślij ten wpis | Drukuj ten wpis

„[...] Miało być fajnie, kulturalnie, spokojnie i wesoło. I było, bo impreza sylwestrowa u kuzyna okazała się strzałem w 10. Duży salon, spory telewizor, miejsce do tańcowania i wielki stół na żarcie/picie były gwarantem dobrej zabawy dla tych 14 przybyłych osób. Dominowały koleżanki, ale za to koledzy i ja trzymaliśmy „prowiant". W połowie imprezy zapragnąłem odpalić SingStara, co by ludzie wstali od stołu i zaczęli się integrować w drugiej części pokoju, przed TV. I teraz następuje nagły zwrot akcji. Dlaczego? Bo nie mieliśmy pada. Najzwyczajniej w świecie wziąłem PS2, mikrofony, wszystkie kable, grę, ale pada nie zabrałem. I co tu teraz począć? Cóż, trzeba było wsiąść do Matiza i pojechać do domu po zgubę. Całe szczęście zabrał się z nami kolega, który był czysty jak łza, do tego świeży kierowca. No więc wyruszyliśmy... 35 minut w obie strony, ale wróciliśmy z brakującym padem. Wówczas przepadliśmy, bo gdy tylko dziewczyny usłyszały "KARAOKE", to dostały nagle jakiegoś dziwnego ataku. W każdym razie zainteresowały się owym sprzętem na jakiś czas. Dzięki temu mogliśmy w spokoju i męskiej atmosferze wznieść parę toastów i pojechać po nieobecnych. Genialnym fragmentem imprezy był kawałek "Kocham cię jak Irlandię", piosenka obecnie dość na czasie zważywszy na sytuację geopolityczną - zaśpiewana przez kumpelę, która spędziła 9 lat w szkole muzycznej, oraz kumpla. Zaśpiewali ten kawałek świetnie, od początku do końca szli w punktacji łeb w łeb, a różnice były minimalne. Skończyło się remisem, równo po 9040 pkt. Całkiem niezły wynik, trzeba przyznać. Później nawet sam spróbowałem swoich sił (ja = drewniane ucho) i o dziwo udało mi się wygrać;). Tym sposobem jestem pewien, że trafiać w tonację to ja potrafię... Z małą pomocą (%). Okazuje się, że da się spędzić Sylwestra z konsolą. [...] Złota myśl na koniec: SingStar jest jak wódka - Connecting people! [...]"

Permalink | Komentarzy: 0 | Trackbacks: 0

sieciowe rodzyny

SOJER: Świeża porcja forumowych rodzynów, prosto z sieci. Zachowano oryginalną pisownię. (Podziękowania dla Toriego za częściowy support).

"Niektóre źródła mówią o krótkofalówce w DSie. Nie wiecie czegoś na ten temat?"

"Ostatnio podczas zbiorowej gry przy Wii, przez mojom nieówage uderzylem kumpla w tważ. na szczęscie wiilot nie jest uszczkodzony, a koledze brakuje jedynie dwóch górnych zembów. pozdrawiam!"

"Kumpel mi mówil, ze ma Ps2 slim. A to pirat jeden!;D Próbowal mi wcisnonć kit, ze napis "slim" obok PS2, to nie jest przeróbka. Myśli, ze jestem az takim debilem i w to uwieze! aHAHA!!!"

"czesc all! mam wielki, a wzasadzie maly problem. otóż podczas remontowania pokoju zapomnialem wyniesc moją czarnulke do innego pomieszczenia i teraz nie dziala. co mam zrobic? czy moze byc to wina tego, ze na obudowie znajduje sie kilka śladuw po farbie??? pomurzcie, plisss!"

"witam. mam do sprzedania gre na pegasusa. wsumie jest to gra orginalna w folji ale bez obudowy tzn. bez tego plazdiku. posiadam jedynie to co jest w srodku, ale w folji. no jarzycie o czym pisze? No więc jest jakiś chętny? możemy sie jeszcze potargowac. Gra 1000000% ORGINAŁ!!!."

"kupilem sobie konsole i mam pewien problem. nie wiem jak to napisac, ale nie umiem podlaczyc jej do telewizora. probowalem juz na wszystkie sposoby ale sie nieda! morze cos mi poradzicie. czy to prawda, ze PS2 laczy sie bezprzewodowo z telewizorem? bo w zestawie nie bylo zadnych kabli."

"wkurzaja mnie ludzie, ktozy graja bez kodów i kozaczą. ja gram z kodami i sie tak nie chwale. jak mozna byc takim egoistom."

Valeria

dziedzina: RPG, symulatory

aktualnie: Kingdom Hearts 2, Yakuza

Nic tylko bić pokłony temu, kto wymyślił Hydepark Czytelnika. To od początku było moje marzenie - znaleźć się tutaj! Gdy to czytacie, jest już po świętach, ja gram w Yakuzę i zagłębiam się w świat Yoshitaki Amano. Pogoda zmienna jak ceny w Media Markt, a u mnie wciąż Nippon na zmianę z Japan XD. Poważnie myślę o napisaniu gierki na GBA (Wajper, twój tutorial wymiata), a następnie skonstruowaniu wehikułu, który przenosi ludzi albo na Spirę, albo na Sokolską (jakaś dziwna tam aura panuje). Tak w ogóle uważam, że na łamach pisma obok "Muzyki Gracza" powinien ukazać się "kącik twórców" - fani nadsyłają rysunki, a co miesiąc jeden artykuł poświęcony growemu artyście (pierwszy byłby Tetsuya Nomura!). Tylko kto by go prowadził? Cóż, kończę już tę moją jakże chaotyczną wypowiedź i pozdrawiam całą redakcję (panie Ściera, pan z tym Torturem to ma za dobrze, ja wszystko wiem:D), Was - czytelników i moich fajnych przyjaciół oraz... Yoshitakę Amano!

v.yakata@gmail.com

Lokalizacja: Bydgoszcz

battle and CASINO

Najlepsi w Battle & Casino:

TOP 10 Richest Attackers (Ojro)

1. Turas	(386 000)
2. krzysiucd	(250 688)
3. Tenshi:)	(235 000)
4. Matt3o	(133 436)
5. Mithos	(133 436)
6. Emtebe	(100 930)
7. Lorack	(100 001)
8. MrSatan	(89 709)
9. Danilo1972	(83 310)
10. Ilona1972	(35 955)

TOP 10 Attackers Level (aktualny level)

1. KO.Mastah	(603)
2. koval	(492)
3. Viper	(481)
4. -<Bobek>-	(456)
5. Kali	(379)
6. Mefisto	(376)
7. TaKeShix	(355)
8. kowal	(355)
9. Obsolete	(345)
10. Turas	(340)

AtkShop - część 3

Uzupełnianie HP & STR:

Elixer of Life
Cena: 1500 ojro
Hp: +2000
Str: +2000

Small Tonic
Cena: 50 ojro
Hp: +30
Str: +30

Medium Tonic
Cena: 75 ojro
Hp: +65
Str: +65

Large Tonic
Cena: 150 ojro
Hp: +175
Str: +175

Phoenix
Cena: 150 ojro
Hp: +100
Str: +100

Full Tonic
Cena: 300 ojro
Hp: +400
Str: +400

bilinGG

SOJER: BilinGG, to najlepsze cytaty z rozmów z Czytelnikami. Zachowano oryginalną pisownię)

„**Laik #1**: co jest twoją dziedziną w psx
Mazzi: jestem pokemonem leśnym
„**Laik #1**: to prawie tak jak ja bo ja jestem digimonem leśnym

---

„**Laik #2**: Siemka Butch. Mam problem z programowaniem gier. Chcę sobie kupić program do programowania gier dla nastolatków. I nie wiem czy dobrze robię. Na płycie piszą, że jest tam program graficzny, tworzenie obiektów 3D itp. I nie wiem czy tam można stworzyć sobie własną grę np. tak jak Driver, GTA: SA lub MoH-a? I potem w nią zagrać? Liczę na Ciebie BUTCH!!!!!!!

W SIECI #3

HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA

Ściera: Więcej wolnego czasu w okresie świąt i Nowego Roku, i efekty są - skrzynka pęka w szwach od Waszych zdjęć. Jak tak dalej pójdzie, rubryka HC ROOM rozrośnie się również na Poradnik. Tylko czekać, aż "inne" pisma też założą stosowne kąciki. No dobra, koniec żartów. Wybrałem dwa pokoje, ba, nawet zdecydowałem się przyznać nagrodę.

Ś: Mariusz Kaniuka z Augustowa daje radę: 3 konsole (w tym nowy X) + dwa małe "pożeracze czasu" + pokaźna biblioteka (gier i magazynów). Oddaję głos mojemu rówieśnikowi: "Siemanko, już trzeci raz przesyłam Wam zdjęcia mojego HC ROOM-u. Pocztą nie doszły, to może Netem coś z tego wyjdzie. Mam 33 lata, żonę i teraz już dwójkę dzieci. Plakat z FFVII wisi w pokoju dziecięcym:). Mój HC ROOM to równocześnie pokój dzienny, dlatego też mój najnowszy nabytek - X360 - stoi przy TV, żeby moja córcia nie mogła go ściągnąć z półki. Teraz moim marzeniem jest LCD, a później PS3". Kiedy Ty masz czas grzmocić na tym wszystkich konsolach? Dwójka dzieci to już prawdziwy ban na wolny czas. Dobry pomysł z plakatami - za 20 lat córka powie: "Tato, kupiłam remake tej gry, której plakat wisiał u mnie w pokoju, jak byłam mała". I wówczas wrócą wspomnienia, przypomnisz sobie jak dobrym pomysłem było przywieszenie tego plakatu, przypomnisz sobie o FFVII. Dobra, poniosło mnie. (...) A to, że wcześniej zdjęcia zaginęły, jest pewnie winą amatora o ksywie HIV (dlatego teraz ja prowadzę tę rubrykę:).

"Podsyłam dwie foty: mojego pokoju i mojej mobilnej konsoli. W domu mam obecnie tylko jedną konsolę, bo reszta przy niej po prostu wymięka, więc je sprzedałem. Pierwszego X-a było mi żal i zamontowałem go w aucie, więc żadne przenośne PSP nie jest mi już potrzebne".
Ś: Napisał Marek z Łodzi, który chciałby coś wygrać, ale nie podał adresu. A tym "półprzenośnym" Xboxem to mi zaimponowałeś, ale musisz wiedzieć, że PSP to Ci on nie zastąpi. Jak chcesz grać np. w poczekalni u lekarza? Wjechać do niej samochodem? Do wanny też?

TOP 11 CZYTELNIKÓW

Dla przypomnienia - głosowanie odbywa się co miesiąc na naszym forum internetowym (www.psxextreme.info) oraz przez SMS - 501 21 97 00. W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier. Pierwszy - 3pkt, drugi - 2pkt, trzeci - 1pkt. Głosujemy tylko raz w miesiącu! Opłata jak za zwykły SMS. Dzięki za wszystkie głosy i zapraszam do kolejnego głosowania. Pozdrawiam! UWAGA: Na SMS-y nie odpisujemy:).

1. GEARS OF WAR
N! Epic Games......ocena w PE: 9+

2. Pro Evolution Soccer 6
Konami........................ocena w PE: 9-

3. MGS3: Snake Eater
2 Konami......................ocena w PE: 9+

4. Tekken 5
Namco ....ocena w PE: 9+

5. Resident Evil 4
3 Capcom ....ocena w PE: 9+

6. God of War
11 Sony.........................ocena w PE: 9+

7. Okami
Capcom ....ocena w PE: 9+

8. MGS3: Subsistence
4 Konami.....................ocena w PE: 10

9. Final Fantasy X
6 Squaresoft ....ocena w PE: 9

10. Call of Duty 3
N! Treyarch............ocena w PE: 8+, 9-

11. Final Fantasy XII
N! Square Enix ....ocena w PE: 9

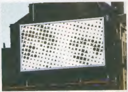
awans spadek N! nowość powrót

ZAPRASZAMY DO REKLAMY

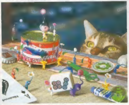
16 SPOT

NINTENDO DS

To nie Koluszki, ani nawet Warszawa - tylko w Japonii można dosłownie pojeździć DS-em. Nam musi wystarczyć jedna linia metra i żółto-niebieskie pociągi.



Ani jednego słowa, a wszystko na temat. Agencja: TBWA



"One też lubią ryby? Cholerne Pikminy..."

Nothing comes between a man and his game.

GC WaveBird Wireless Controller: "Nic nie może stanąć na drodze człowiekowi i jego konsoli. Ani pokoje. Ani ściany. Ani nawet natura."

ZŁOWIONE W SIECI

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME GRUPA 69

ROK XI Numer 2 / 2007 (114)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. 032-258-50-64
redakcja - 032-20-80-326

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki), Grzegorz Drabik (Butcher), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Konieczny (Norby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwarowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KILu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Maciej Żmuda-Adamski (Kali).

Współpracują:
J. & J. Zagdańscy (Yohko & Teruo), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nemo), Łukasz Kujawa (Dżujo), Damian Matyasik (Mashter), Artur Sojka (Sojer), Tap-chan, Bandit, Wajper.

Praktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Sentinel, Komodo, Awe, Amer, Torba, Cox, JuveFan, Ural.

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ścierscy; Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk.

Materiały graficzne:
Artur "Tortur" Sadłos, Patryk Strojny (Kleju); Mailo, Krzysztof Jakiel (Cysio).

Korekta tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk (Loki);
Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury:wtorek godz.13-15,czwartek 9-11
tel. 032-258-50-64
fax 032-20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. 032-258-50-64, 032-20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T.Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową"

Piła

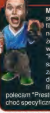
FILM NEWS

Nowy rok przed nami. Wachowscy szykują produkcję o super szybkiej bryce, Christophe Ganes będzie kręcić "Silent Hill2" podobno w zupełnie niehollywoodzkim stylu (jak zapowiedział), za to z większą ilością Piramidogłowego, a Peter Jackson stracił kontrakt na "Hobbita"... Są też i bardziej realne, wchodzące aktualnie w fazę montażu lub niemal skończone produkcje. Sprawdźmy więc co będzie nas czekać w kinach mniej więcej do wakacji 2007... [myszaq]

- "Hannibal Rising" - dzieciństwo i początki Hannibala Lectera.
- "Ryś" - czyli kontynuacja przygód słynnego prezesa Ochódzkiego (Stanisław Tym), znanego z "Misia". Zwiastun wygląda dość ciekawie. Tym razem będzie on musiał wyplątać się z długu, o jaki posądza go mafia (w roli mafioza świetny Marek Kondrat!). Pojawi się też nasłany na niego, płatny morderca. Tym, Kowalewski + plejada nowych, ale równie znanych aktorów pozwala przypuszczać, że będzie to jeden z lepszych, polskich filmów...
- "300 Spartan" - mój osobisty faworyt. Genialna muza, zwyrodniałe postacie, fabuła twórcy "Sin City" i mega plastyczne, poetycko dopieszczone ujęcia. Czyli historia bitwy Spartan z Persami podana w nowoczesnym, komiksowym i pociągniętym gruba kreską stylu. Czegoś takiego jeszcze nie mieliśmy... Od pierwszych kadrów czuć tutaj POWER!
- "Labirynt Fauna" - ciekawe połączenie thrillera fantasy i realistycznej opowieści o okrutnych czasach generała Franco w Hiszpanii. Łącznikiem między nimi jest mała dziewczynka, która przerażona tym, co przynosi do jej domu wojna, ucieka do lasu i do świata wyimaginowanych postaci. Powoli jedno z drugim się przeplata. Nazistowcy oprawcy i mroczne stwory... Za wszystkim stoi Guillermo Del Toro, kolo nie stroniący od brutalności i bajkowości jednocześnie ("Blade II", "Hellboy"). Film zdobył uznanie za oryginalność pomysłu i wizji.
- "Zodiak" - nowy thriller twórcy "Siedem" czy "Podziemnego Kręgu". Stonowany, bo oparty o prawdziwą historię psychopatycznego mordercy z San Francisco. Wydaje się jednak mieć mocną grę aktorską (Oldman, Gyllenhaal, Downey Jr.), bawiący się z widzem scenariusz.
- "Grind House" - połączony projekt Roberta Rodrigueza i Quentina Tarantino. Specjalnie przerysowane horrory o zombiakach, zabójczyni z karabinem zamiast nogi i samochodzie jako narzędziu psychopatycznych zabaw. Hołd tych dwóch twórców w stronę ulubionego kina ich młodości. Powinno być ciekawie.
- "Piraci z Karaibów: Na krańcu świata" - czyli ekipa płynie ratować Jacka Sparrowa i później mamy wielki meeting: kapitan Barbossa znany z pierwszej części, upiorny Davy Johnes znany z drugiej, do tego ojciec Jacka (gra go gitarzysta Stonesów!) i azjatyccy piraci (Chow Yun-Fat). "Dwójka" mnie nie powaliła, więc może koniec trylogii to zrobi?
- "Szklana Półapka 4" - pewnie będzie trochę patetycznie, z powiewającymi flagami, ale szykuje się parę solidnych, technicznie ciekawych efektów. Jak choćby kompleksowy wybuch mieszkania, fura z olbrzymim impetem uderzająca w dwie inne, czy pokazanie spadającego z dużej wysokości koleżki, który najpierw wali w zaparkowany samochód, a później w ulicę... Nawet z Willisem coś zrobiono (retusz komputerowy?). Na zbliżeniach nie widać jego wieku, za to mimikę jak w poprzednich "Die Hardach". Solidne kino akcji? Wszystko na to wskazuje.
- "Ocean's 13" - czyli do ekipy Clooney, Pitt, Garcia i Damon dołącza Al Pacino. Nie często gra on ostatnio mafiosa, więc warto będzie zobaczyć...
- "Shrek Trzeci" - czy trzeba pisać coś więcej? Ogr rusza by z niesfornego panicza Artka zrobić słynnego Króla. Osioł ofkoz leci za nim.
- "Transformers" - o dziwo, wbrew moim obawom, Michael Bay nie szykuje chyba kiczu. Zwiastun zapowiada po pierwsze poważne, miejscami ostre lub wręcz thrillerowe podejście do tematu; po drugie naprawdę kozackie efekty transformacji robotów. Helikopter powoli przeistaczający się w bojową konstrukcję, rozwalani żołnierze, demolka w mieście... Co by nie mówić twórca ostatnich "Bad Boys II" czy "Wyspy" umie pięknie działać wizualiami. Miłośnicy militarów i technicznej demolki powinni pomyśleć o bilecie do kina.

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

REGION DVD



MYSZAQ: Witam w nowym roku! Jakieś podsumowanko starego? Otóż najlepiej przyjętymi filmami 2006 okazali się... Nowy Bond i zupełnie nowy Borat! Hehe, polecam sprawdzić. A wiecie, że szykuje się druga część Silent Hill? Po więcej zapraszam do działu newsów. Niestety "Piła" 3, która przecięła nasze ekrany, to chyba jednak najgorsza część serii... Owszem, tortury są wyrafinowane, ciekawe i naprawdę mocne, ale sam scenariusz... Nic w nim odkrywczego, nic zaskakującego, że o jakiejś psychologii nie wspomnę. "Hostel 2" zapewne ją przebije... pod względem sadyzmu i masakry, ale nic więcej. Chyba nie do końca chcieliśmy, aby w tą stronę poszły filmy grozy, prawda? Za to "Pachnidło" jak dla mnie jest naprawdę bardzo klimatyczne. Podobnie polecam "Prestiż" Nolana (tego od "Memento" czy nowego "Batmana"). Wciągająca, ciekawa historia z dobrym, choć specyficznym zwrotem akcji... Więcej takich, stylistycznie mocnych, produkcji w 2007!

MIAMI VICE

Sporo złego nasłuchałem się o nowym "Miami Vice"... Ja bym go jednak wcale nie przekreślał. To nie jest zły film - on po prostu stoi kompletnie obok oczekiwań. Jest mroczny i oszczędny. Z parą bohaterów, która nie rzuca do siebie kumpelskich przytyków i nie podrywa tabunu sztuk... Nie dlatego, że mają się kompletnie gdzieś. Dlatego, że duet Sonny Crocket i Ricardo Thubbs jest tu teamem tak znających się wyjadaczy, tak wyczuwających się fachowców, że nie muszą zalewać się morzem dialogów i głupawych gagów. Kilka spojrzeń, półsłówek i uderzają. Razem, zgodnie, bez jakichkolwiek skrupułów. Michael Mann poszedł bardziej w stylistykę swojego wcześniejszego "Zakładnika" (miasto pokazane głównie nocą, ujęcia kręcone z ręki), aktorom zalecając oszczędną grę, skupienie się na mimice i oczach, trochę na wzór słynnej "Gorączki" (twardo, bez popisów). Zapomnij więc o kolorowym, luzackim klimacie serialu... Owszem, miejscami za bardzo pojechano w dłużyzny, jakieś tam pseudo psychologiczne aspekty, trochę zapominając o większej ilości spektakularnych akcji, ale... Współdziałanie koleżków w klubie, naprawdę dynamiczne rozbrajanie gangoli czy "dokumentalnie" poszarpana strzelanina z finału - to magnetyzuje swoją bezpośredniością, minimalizmem... No i wreszcie pokazano, jak snajperka większego kalibru potrafi rozerwać człowieka! Pomijając garniaki, odstawioną furę i rajd łodzią motorową, "Miami Vice" z Colinem Farrellem i Jamie Foxxem to zupełnie inna opowieść niż kultowy serial. Niedopracowana, scenariuszowo niespecjalnie wyciągnięta, ale intrygująca. Ja ją kupuję. ☐ [myq]

Najciekawszy moment: akcja na osiedlu, rajdy ferrarką, finał

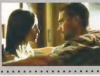
Dodatki: materiał z planu, o pracy policjantów pod przykrywką, teledysk, zwiastuny

FILM	DODATKI
7-	7

dystrybucja: Universal
reżyseria: Michael Mann
występują: Collin Farrell, Jamie Foxx, Li Gong
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminał
czas trwania: 126 min

POTĘGA STRACHU / RUNNING SCARED

Jedna z tych produkcji, o których nie było specjalnie głośno, a która ma w sobie potencjał. Potencjał średnio wykorzystany, od razu dodaję, ale w kilku scenach wypływający na ekran. Połączenie typowej gangsterskiej opowieści z lekką drugoplanową nutką horroru... "Potęga strachu" to bowiem historia zagubionego chłopca, nękanego przez kolejne "demony" - sfiksowanego ojczyma, upiornego bezdomnego, z pozoru tylko wzorowe małżeństwo... Zobacz, jakie cienie widzi on w scenie z łazienką, aby załapać intencje reżysera. Ot, kryminalny światek oczami przestraszonego chłopca. Chłopca rosyjskiego pochodzenia, który wykrada pistolet "sprzątaczowi" włoskiej mafii i ładuje kulkę swojemu zapijaczonemu ojczymowi - jeśli już mam być precyzyjny... Opiekun spokrewniony jest z bossem rosyjskiej mafii, z pistoletu załatwiono wcześniej skorumpowanych gliniarzy i cała kryminalna sprężyna nakręca się z hukiem. "Sprzątacz" (o dziwo wiarygodny Paul "za szybki za wściekły" Walker) rusza za bękartem, przy okazji sam uciekając przed wyrokiem swoich przełożonych, raczej mało przyjemny detektyw (dobry Chazz "gęba oprycha" Palminteri) domaga się kasy, a feralna spluwa wędruje z rąk do rąk... Ciekawa intryga, klimatyczna scena otwierająca (piękny strzał z shotguna), parę nowoczesnych ujęć i plejada dalekich od normalności postaci... A sprawdź, jakim dialogiem pojedzie na końcu alfons! Dla tych kliku elementów warto zobaczyć tę opowieść. "Przekręt" to nie jest, ale mocna sensacja – owszem. ☐ [myq]



Najciekawszy moment: strzelanina z otwarcia, laseczki w klubie

Dodatki: zwiastun

FILM	DODATKI
7	1

dystrybucja: SPI
reżyseria: Wayne Kramer
występują: Paul Walker, Cameron Bright, Vera Farmiga, Chazz Palminteri
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminał
czas trwania: 122 min

KONKURS

DO WYGRANIA CZEKA 50 SZTUK DVD „KARTONY 3- INSPEKTOR EREKTOR"

ODPOWIEDZI PRZYSYŁAJCIE NA ADRES REDAKCJI DO KOŃCA LUTEGO!

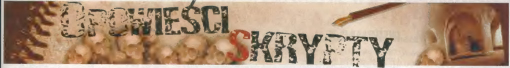
„Inspektor Erektor" to szyta grubym humorem, rubaszna seria przygód pewnego zarośniętego tropiciela przestępstw, zbrodni i... erotyki! Wszystko w konwencji specyficznej kreskówki, zdecydowanie dla dojrzalszego widza. Można ją oglądać na 4Fun TV lub wygrać u nas na DVD. Takiego detektywa jeszcze nie było! Nawet, jak wziąć pod uwagę wyczyny Krzysztofa R. Odpowiedz tylko na pytanie...

Czym charakteryzuje się Inspektor Erektor podczas pracy?

a) Tym, że wykorzystuje swoją cycatą asystentkę, która zwabia w pułapkę wszystkich bandziorów z okolicy.
b) Tym, że kieruje się tropem swojego wacka, a do tego non stop chrząka i sapie!
c) Tym, że jako przykrywkę dla swojego biura przyjął pewien mały sex-szop. Dla ludzi po 50-tce i Eskimosów.

sponsorem konkursu jest 4fun.tv

Z CYKLU:



Zgreds of War i wirujace DVD

- Raaam, Raam, tu Cię mam! - zapiał Hiv niemal miażdżąc pada od X360.

- Hiv, kurna, znowu wymontowujesz nam pamięć z pieców? - Ściera krzyknął znad swojego biurka. - A później będziesz zwalać na bezdomnych, że się włamali i zajumali...

- Ścierwo cicho! Właśnie generała Raama w Girsach rozwaliłem! Yeahhh. Ciekawe co czeka mnie dalej? - wyryczał Hiv nie spodziewając się, że dalej nie czekało go już nic. Gears Of War na potyczce z Raamem po prostu się kończyło. Ot, tak, w pół kroku.

- Co jest? Ktoś mi przez Xbox Live dalsze levele podprowadził? Cholerni piraci! - Hiv huknął z kopa w telewizor. - Coś trzeba z tym zrobić!

I zrobił. Już dwa dni później oddawał Feniowi pierwszą ratę za plazmę. Spadający telewizor przy okazji walnął też zakopanego w papierach Muttiego (spał jak zwykle). Hiv na szczęście (swoje) wmówił mu potem, że tego guza nabił sobie sam, smyczkiem, podczas gry na skrzypcach...

Życie w redakcji toczyło się więc swoim zwykłym torem. Ale nie do końca! Przez cały ten czas, kiedy Loki udawał, że składa strony, a tak naprawdę ściągał Azjatki z netu i to Azjatki dalekie od tych ubranych, uczesanych i trzymających narodowe godła, Bufi podprowadzał mu śniadanie, a Ściera dziwił się co tak obciąża łącze... Przez cały ten czas Hiv układał sobie w głowie plan. I w końcu przyszedł wieczór, kiedy postanowił go zrealizować.

- Teraz! - krzyknął podstępnie.

Na te słowa zza stołu wychyną zaczajony Dżujo i pognał przez korytarz. Hiv, w odpowiedniej odległości, ruszył za nim. Dżujo dopadł gabinet Fenixa, walną z byka w drzwi i rzucił się do Żytniomatu... Nie zdążył. Fenio, blokujący nieautoryzowanego dostępu do maszyny, cisną w niego celnie wymierzoną butelką typu: Whiskey-głowa, a następnie skoczył szczupakiem przytrzymać intruza. Plan Pierdzącego Oszołoma szedł jak po maśle. Fenix został zablokowanym, szamocząc się z nieświadomym swojej roli Dżujem. Hiv klasnął, z łatwością przesadził ich jednym susem i niczym niemiecka telegrafistka wbił cały szereg koordynatów na Żytniomacie. Po chwili zniknął wraz z sykiem teleportera... Dosłownie ułamek sekundy później do pokoju wpadł zdyszany Ściera.

- Hiv, Hiv, gdzie Hiv? - wyrzucił z siebie. - Ten młotek przez przypadek zabrał jedyną kopię naszego DVD, które miało być dołączane do magazynu! Wiecie, demo Halo 3, nowy symulator gotowania w buszu by Kojima, niepublikowane zdjęcia Linka bez rajtuzów, za to w pasie do pończoch... To wszystko tam jest! A on pomylił naszą płytkę z wafelkiem do piwa i ją zabrał. Jeszcze gotów to zeżreć! I co my wtedy w zamian damy do Extrima? Bryloczek?

Naczelny i Fenio popatrzyli na siebie. Portal już się zamykał. Ostro pociągnęli transportującej substancji i ruszyli za Oszołomem...

- Pamiętajcie, marines! Wojna jest jak matka! Ale k*** nie wasza! Wojna jest jak matka małego, brodatego, rumuńskiego sieroty, któremu wy ukradliście cukierek... Co jest u licha? - wyryczał zwalisty dowódca kompani Gearsów, Marcus Fenix, kiedy o glebę, kilka centymetrów od niego, walnął Hiv.

- Girsy, girsy! Jeeeest! Dowiem się zaraz co było po pokonaniu Raama! I nie muszę czekać ponad roku! Mehehehehe! - plan redakcyjnego yntelegęta polegał bowiem właśnie na tym, żeby wskoczyć w świat Gears Of War i sprawdzić jak dalej potoczył się prowadzony tu konflikt...

Za moment jednak na Hiva spadł Fenio i Alien. Z racji twardej głowy tego pierwszego nie było to miękkie lądowanie. Dla nikogo.

- Co tu się dzieje, żołnierze?! To moja kompania! Jestem Marcus Fenix i takich jak wy posyłam do krainy cieni! I nic tego nie zmieni! Tym bardziej, że jesteście otoczeni! - ryknął kosmiczny marines, przez chwilę bijąc się z jakąś dziwną myślą, że może jego mama i Snoop Dogg... kiedyś... na koncercie... dziewięć miesięcy przed jego narodzinami... Ale na szczęście to wrażenie szybko odeszło.

- A d***! Ja jestem Fenix. Nie będziesz mi tu ściemniał! Pierwszy wymyśliłem Kapownik, a mój pradziadek klęczenie na grochu! Spaduwa podróbo! - Fenio zdołał się wykaraskać spod leżących kumpli, przy okazji zabrać mundur stojącemu koło niego szeregowcowi i zanotować kilka uwag.

- Jak Ci zaraz urwę twarz... - Marcus ruszył w swym ciężkozbrojnym stroju. Nie zdołał jednak dotrzeć do Fenia.

- Ja też chcę do tej historiiiii!!! - coś z olbrzymią prędkością wyleciało z zamykającego się portalu i dosłownie zmiotło go z powierzchni ziemi. To był Dżujo, który resztką sił skoczył do Żytniomatu. Ciśnienie wycofującego się płynu, jaki stosowali do podróży Zg(red.)zi, nadało mu olbrzymiej prędkości. Marcus padł porażony. Dżujo poleciał dalej...

- No, no, widzieliście co potrafimy. To jest teraz nowy Fenix! Stary się skończył. Oddawać mundury koty! I broń! - Hiv wykorzystał zamieszanie.

Po chwili cała ekipa stała przebrana w uniformy futurystycznych marines.

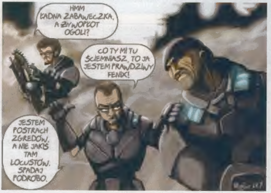
- Jezdem drwalem, kosmicznym ziomalem! - wykrzykiwał Ściera, tnąc zamontowanym do broni, łańcuchowym ostrzem co się dało. Samochody, skały, kuloodporny naramiennik Hiva... - Ciekawe, czy bym tym się nie dało żywopłociku u mnie przed domem wyrównać? Żonka tyle mnie już o to prosiła. Hmmm.

- Hiv, bałwanie, oddawaj DVD coś je z redakcji zabrał. - po wstępnej euforii związanej z nowymi zabawkami, Fenio przypomniał sobie cel całej tej pogoni.

- Chłopaki, a kto nas z tego świata teraz wyciągnie? - oprzytomniał Ściera, jak tylko Hiv zaczął się macać, szukać płytki i ściemniać, że jej nie ma.

- Jak zwykle. Feni... - rzucił Wiejski Głupek i zatrzymał się w pół zdania. W końcu patrzył właśnie na Fenixa. - O psie jajca!

- Uwaga. Locuuusty! - nagle zabulgotał niespodziewanie jeden ze stojących w samych gatkach żołnierzy. - To my już podziękujemy. Teraz wy jesteście Girsami. Powodzenia!



I tyle ich widziano. Zg(red.)zi wiedzeni przyzwyczajeniem z gry skoczyli za osłony (Hiv skrył się za kawałkiem tektury, co wydawało mu się dobrym pomysłem). Ziemia zaczęła się trząść. W końcu wywiercono tunel i spod powierzchni wyskoczyły zdeformowane maszkary.

- Nie no, znowu źle. To nie jest Majorka! - rzuciła jeden z potworów.

- Pssst! Może ich po cichu bokiem wyminiemy... - syknął do Fenixa Ściera.

W tym momencie Wiejski Głupek „przyległ po wojskowemu", jak sam myślał, plecami do swojej osłony. I stało się to, co musiało się stać. Kawałek tektury wywalił się na ziemię, a za nim z hukiem poleciał Hiv.

- I tyle miała babcia kapcia, a dziadek stonki w koronki - zaklął szpetnie Fenio.

Locuści zawyli. Hiv z okrzykiem „Hurrraa! Do atakuuu!!" zrobił dwa kroki w przód, po czym zawrócił i popędził w drugą stronę. Fenio otworzył ogień. Nie trafił, pociski przeleciały nad głowami potworów. Ściera rozkręcił granat wymachowy... Zawirował, cisnął i wysadził... ciężarówkę zaparkowaną za jego plecami (ładunek wyleciał mu od tego kręcenia do tyłu)! Locuści popatrzyli po sobie, zacharkotali i ruszyli na Zg(red)ów. W tym momencie pociski wystrzelone przez Fenia dosięgnęły stacji benzynowej, znajdującej się po przeciwnej stronie skrzyżowania. Z impetem wbiły się w zaczepy wielkiego zbiornika paliwa. Ten, nagle uwolniony, poturlał się prosto pod okop przerośniętych i zdeformowanych kuzynów Krecika. Zasyczał i... tyle! Planeta ze świata Gears Of War było sto lat nękana wewnętrzną wojną, skąd więc u licha miałaby się tam znajdować benzyna? Locuści zarechotali i dali susa, będąc tuż, tuż przed skamieniałym Feniem i zzieleniałym Ścierą...

- No, to czas ostatni raz powiedzieć: trzoda! - Naczelny cicho wymamrotał.

- Trzo... - Fenio postanowił przyjąć to z godnością.

- Jeeeeebuuut! - walnęła wysadzona wcześniej ciężarówka, która teraz spadła prosto na zaślinione łby potworów.

- Co tu jest z tymi spadającymi rzeczami? Zawsze w ostatnim momencie?!

- Ścierwus podrapał się po głowie.

- Taka fizyka. Efekciarska. Programiści poszaleli

- Fenio odparł ze stoickim spokojem.

Na te słowa, zza budynków, wyłonił się Hiv. A za nim... potężny Berserker, czy właściwie ona, pani Berserkerowa (nie mylić z Begerową, choć uroda podobna). Wielki, rozrywający wszystko, ale ślepy drapieżca podążał za redakcyjnym Oszołomem. Pękały budynki, chodniki i kwiaty (kurde, skąd w GoW kwiaty, sam nie wiem). Hiv czymś ją wabił.

- Zgłupiał do reszty - Ściera przecierał oczy.

- Odsieeeecz! - rykną Hiv, kiedy zobaczył kompanów.

- Nawet Locuści się jej boją. Ale ona podąża za naszym DVD! Zbajerowałem ją, że na nim wystąpi. Przecież każda babka chce mieć własną płytę

- Shakira, Britney, Paris... Wiecie MTV, sława i takie tam. Berserkerowa też. Nawet wybrała pseudonim. Berbrodka, hłe, hłe!

Hivior zamachał potworzycy płytką przed nosem, ta się uciszyła i ruszył dalej. Sęk w tym, że nie było na kogo tego monstrum napuszczać. Lokuści padli bowiem pod ciężarówką.

- No i co teraz? Może ją do redakcji zabierzemy? Starucha zawsze chciała mieć kiciusia - zasępił się Fenix.

Coś nagle jednak zadudniło, gruchnęło, poleciał dym...

- Dżizas, tutaj tak cały czas? - Ściera powoli tracił nerwy.

Na polu walki wyładował wielki, mechaniczny stwór. Ktoś siedział na jego szczycie. Z przodu miał blachę z wygrawerowanym: Generał Room!

- Ty, cygan jakiś! I to niby ma być to, co czekam mnie w Gears Of War 2? - Hiv wydawał się rozczarowany.

- A takiego!

Na te słowa cisnął w roomowskiego zabijakę trzymaną płytką DVD. Ta zawirowała i wbiła mu się w czoło. Berserkerowa rzuciła się za nią z dzikim rykiem.

- Ty, a ten kolo na tym pojeździe, to nie jest czasem Shiva? - Ściera wytężał wzrok.

- Złapał nową fuchę - skomentował Hiv, kiedy wypuszczona maszkara była już u szczytu stalowego kolosa i gryzła klatkę kierowcy.

- Patrzcie! Otwiera się przejście. Wskakujemy! - ryknął Fenix.

Przejście miało nawet tabliczkę: „To ja developer. Won! Won! Ale już. Przez was będziemy musieli scenariusz zmieniać, bo nam twist fabularny psujecie. A miało być takie zaskoczenie..."

Ps. W redakcji Hiv obiecał, że załatwi coś w zamian na nowe DVD. Ponoć jakichś Xboxowych kontaktów użyje... No i klęczeć na grochu też musiał! [Myszaq]

Piła